

五大折磨

Livret de scénario I

L'Appel de Cthulhu

Les 5 Supplices

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

LES 5 SUPPLICES
LIVRET 1

Auteur : Samuel Tarapacki
Relecture : Christophe Ployon, Isabelle Donné
Relecture maquette : Elise Lemai
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Traduction documents d'époque : Denis Huneau
Illustrations et couvertures : Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi, Olivier Trocklé et Loïc Muzy
Mise en page : Julien de Jaeger
Aides de jeu : Lisette Hanrion & Olivier Trocklé

Ne peut être vendu séparément de l'édition boîte de la campagne "Les 5 Supplices"
Imprimé en Chine par Whatz Games Co. Ltd - Édition et dépôt légal : Juillet 2016

EDITIONS SANS-DETOUR

LES 5 SUPPLICES – LIVRET 1

PRÉFACE

Comment vient une idée ?

Je rêvais de connaître les chansons que chantent les démons en volant entre les étoiles, ou d'entendre les voix des anciens dieux chuchotant leurs secrets dans le vide éternel. (...)
Alors je pourrais réellement écrire, et tous mes rêves seraient réalisés.
Le rôdeur des étoiles - Robert Bloch

Comment naît une idée ? Celle-ci apparut il y a bientôt trente ans alors que je découvrais les récits de Robert Howard et en particulier une nouvelle intitulée *Skull-Face*, parue en 1929 dans *Weird Tales*. Cette aventure dans une fumerie d'opium fut l'étincelle d'où jaillit un brasier d'idées et de scénarios rapidement regroupés en campagne. Puis l'histoire devint tellement vaste et foisonnante qu'elle donna naissance à deux campagnes. La première, appelée **Rêve d'Opium**, parue en deux fois dans le magazine **Raiders of Adventure**. Voici la seconde : **Les 5 Supplices**.
La première version de cette aventure fut envoyée au début des années 2000 aux *Éditions Descartes*, qui exploitaient alors les droits de **L'Appel de Cthulhu** pour la France. L'accueil fut enthousiaste de la part de son directeur artistique, mais six mois plus tard, cet éditeur sombrait et un silence pesant s'abattait sur le meilleur jeu de rôle de tous les temps.

En 2008, je rencontre Piotr Borowski et Christian Grussi. Ensemble, nous créons les **Éditions Sans-Détour** et acquérons les droits de **L'Appel de Cthulhu**. Un rêve de gosse.
J'écris avec passion les deux campagnes des deux premiers livres de base en répondant aux nouvelles exigences de la ligne éditoriale. Je me décide alors à réécrire **Les 5 Supplices**. Après deux ans de recherches et deux ans de réécriture, la campagne pèse cinq aventures d'introduction et treize scénarios.
Alors seulement, j'ai l'audace de dévoiler mon travail.

C'était il y a 34 ans. C'était hier.
Aux Seigneurs des Trois Rivières.

Étrange coïncidence en marge de cette aventure entre l'ombre et la lumière. Durant quinze ans, j'avais perdu de vue une amie qui m'est chère aujourd'hui pour son courage. Son blog s'appelait « *Mes Ombres et mes Lumières* ».

Remerciements
Merci aux joueurs qui ont sacrifié et partagé des douzaines d'heures de jeu à découvrir cette aventure : Marc Baudod, Benoit Cherel, Guillaume Durand, Michel Leroy « *Mais les Poissons qui Marchent, s'ils sont dans l'eau ce sont Poissons qui nagent alors ?* », Stéphane — Malhaki — Martin « *On n'a jamais creusé un tunnel avec des baguettes* », Francois Merson, Arnaud Phavorin.
Merci à mes amis d'hier et d'aujourd'hui pour leurs conseils et leurs encouragements : Benoît Attinost, Romuald Calvayrac, Christian Grussi.
Merci Sandrine de me laisser aller au bout de mes rêves.

LES CINQ SUPPLICES INTRODUCTION

La Mandchourie, terre du bout du monde

En 1931, la province chinoise de Mandchourie est une pierre angulaire de la diplomatie internationale. Occupée par les Russes puis par les Chinois, convoitée par les Japonais qui exploitent déjà son chemin de fer, dirigée par un seigneur de la guerre proche des nationalistes et opposé à la présence nipponne, la région fait l'objet de nombreuses tractations. Dans les villes côtières de Port Arthur et Dairen, les représentants des nations occidentales intriguent à maintenir leur propre influence en place.

Vue d'Europe, la Mandchourie est un pays héritier de traditions ancestrales. On la voit parsemée d'étranges édifices aux toits de pagode et habitée par une population de paysans accablés de travaux. On l'imagine dirigée par des cohortes de préfets en habits de soie aux ordres de l'Empereur. On la sait rassurée par l'édification d'innombrables temples où les offrandes d'encens font monter les prières jusqu'à des divinités bienfaitrices et jalouses. On la devine parcourue par des démons inconnus surgis de légendes oubliées.

C'est dans ce mélange d'évènements historiques et de fables terrifiantes que s'inscrit cette aventure. L'histoire officielle de 1931 y côtoie les légendes éternelles de la Chine, tandis que des personnages authentiques croisent des individus imaginaires.

Présentation

L'Arcane des Cinq Supplices est le nom donné à un rituel impie d'origine asiatique. Ce rituel est la source de prodigieux pouvoirs et permet d'entrevoir l'avenir. Mais pour le sorcier mandchou Sayk Fong Lee, il est une entrave à son projet : revêtir le Tatouage Suprême. Tracé avec le sang de créatures innommables, ce tatouage est l'insigne des Rançonneurs de Droit Divin et donne droit à chevaucher le terrifiant Messager des Tourmentes.

Lequel d'un homme ou d'un démon est capable de s'infliger la souffrance d'un tatouage impie avec le sang d'ignobles créatures afin de transcender les pouvoirs du Mythe ? C'est ce que les investigateurs vont apprendre en découvrant que cet artefact attire également la convoitise du shaman des Poissons qui Marchent : un Japonais nommé Tsatoba.

Dès lors, les Occidentaux doivent appréhender les valeurs de l'Arcane des Cinq Supplices, à la fois dévoreur de volontaires sacrifiés et voie d'accès aux secrets de l'Empire des Ombres.





La campagne en quelques mots…

Durant l'invasion de la Mandchourie par les Japonais, en septembre 1931, le sorcier chinois Sayk Fong Lee œuvre dans l'ombre afin d'user des pouvoirs oubliés d'ancestraux Rançonneurs de Droit Divin. Dupant les seigneurs de la guerre mandchous et les leaders de l'armée japonaise, Sayk Fong Lee compte s'emparer du trône de l'Empereur et s'allier les pouvoirs inconnus de ces créatures oubliées.

De Paris à Dairen et de la mer Jaune à la frontière de la Mongolie, les investigateurs tentent de déjouer ses plans. Ils affrontent les redoutables séides du sorcier et les pouvoirs occultes des armées présentes dans ces régions du monde. Il leur faut explorer le terrifiant Rêve d'Opium et s'enfoncer au cœur d'un monde inconnu : l'Empire des Ombres !

Enjeux fondamentaux

Tout au long des treize chapitres qui composent cette campagne, les investigateurs auront à relever des enjeux de diverses natures : révélations, intrigues secondaires, ennemis… Chaque enjeu fait progresser l'aventure et donne sa cohérence à la campagne.

Cependant, celle-ci fonctionne à la manière d'un très grand scénario et, à ce titre, elle propose de relever des enjeux fondamentaux dont la menace persiste tout au long de l'aventure :

- **Empêcher quiconque de devenir un Rançonneur de Droit Divin.** C'est le point de départ de l'histoire et le fil rouge de toute la campagne. Conserver cet objectif en tête permet au Gardien de rester cohérent et aux investigateurs de ne pas s'égarer. Bien entendu, cet enjeu essentiel peut parfois se trouver voilé derrière d'autres objectifs plus immédiats, mais il donne le cap général de cette histoire.
- **Composer avec la présence de très nombreuses factions.** En 1931, la Mandchourie et la Chine sont au cœur de tractations politiques mettant en scène les nations les plus puissantes. Les investigateurs doivent donc composer avec la présence des Mandchous, des japonais, des Anglais, des Français, des Russes, etc. d'Mais également avec de très nombreux groupuscules œuvrant dans l'ombre : sociétés secrètes du Dragon Noir et de l'Océan Noir, des pirates, des mendiantes, des trafiquants d'armes et d'opium, etc.
- **Appréhender cet univers fantastique.** Durant leur long périple dans cette région du monde, les investigateurs vont être confrontés à l'occultisme asiatique, largement imprégné des influences du Mythe. Le Marchand Ambulant, les ombres tangibles, le Rêve d'Opium, la magie de l'Arcane et des tatouages, l'Empire des Ombres, etc. sont autant de menaces que de moyens de vaincre leurs propres ennemis. Les investigateurs doivent donc être capables de discerner ce qui doit être pris de ce qui doit être fui.

Fiche technique

Treize chapitres forment cette grande aventure. Leurs liens sont indiqués à la fin de chacun d'eux. Le tout est divisé essentiellement en trois parties : la première se déroule à Paris, la seconde durant l'invasion japonaise en Mandchourie et la dernière de la frontière de la Mongolie aux montagnes mandchoues de l'est. Comptez également que le voyage de Paris à Dairen comporte quatorze escales, dont une dizaine jouables, ainsi que la possibilité pour chaque investigateur de jouer une aventure préalable à la campagne.

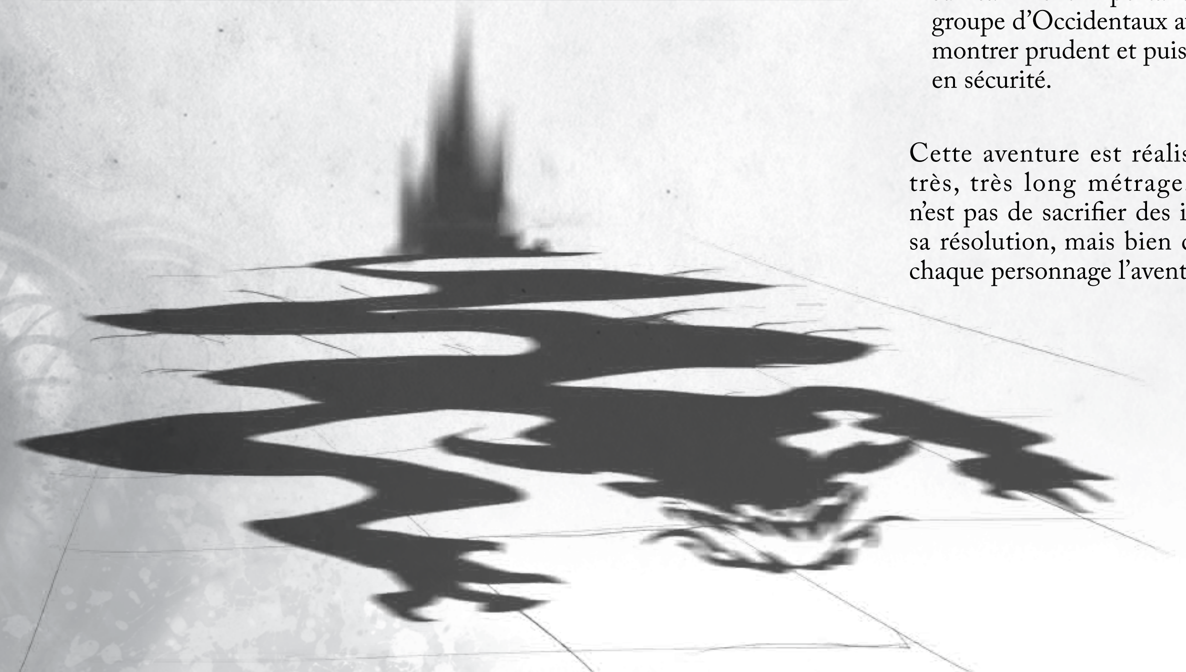
L'auteur a prévu de faire débuter l'aventure le **samedi 29 août 1931**. A partir de cette date, la campagne propose une succession d'évènements qui peuvent conduire les investigateurs en Mandchourie, le **19 septembre 1931**, date historique de l'invasion par les Japonais.

Ces dates ne sont pas des contraintes et ne doivent jamais conduire l'aventure dans une impasse. Si les investigateurs prennent quelques jours de retard ou d'avance, le Gardien peut modifier les éléments du calendrier, en particulier la date de l'invasion Japonaise.

La campagne en 108 références clés

Le nombre 108 revêt un caractère sacré en Chine. Aussi, pour apporter une touche de superstition à cette présentation, voici la liste des références clés de l'aventure. Elles résument, à leur manière, ce qu'il faut avoir en tête pour jouer ***l'Arcane des Cinq Supplices***.

• Mandchourie	• Cité Glaciale	• Cimetière
• Invasion japonaise	• Tatouage Suprême	• Bombardements
• Sociétés secrètes	• Russes blancs	• Prisonniers
• Empereur	• Compas des Ombres	• Dagon
• Empire des Ombres	• Assassin	• Yeux peints
• Pirates en mer de Chine	• Soldats	• Divination
• Dragon	• Tcho-tcho	• Pièce de Fortune
• Tatouages magiques	• Rome	• Harbin
• Rêve d'Opium	• Larve stellaire de Cthulhu	• Tombe
• Dragon Noir	• Maigres bêtes de la nuit	• Aveugle
• Antiquités chinoises	• Seigneurs des Trois Mondes	• Réfugiés
• Bronzes	• Esprit affamé	• Golden Dragon
• Unité 731	• Lotus	• Reines Siamoises
• Séides	• Chambellan	• Noctemunda
• Dacoïts	• Dépouille	• Cartes de Portails
• Gardiens	• Volontaires	• Venin du Dragon
• Yin yang	• Brûloir de Hu Feng	• Pu Yi
• Piste des moines chrétiens	• Jades	• Quartier chinois
• Fairchild	• Shaman profond	• Ombre tangible
• Nushu	• La peste	• Empereur Jaune
• Hanoï	• Mendiantes	• Necronomicon
• Ivoires	• Bagdad	• Oiseaux Noirs
• Opium	• Captif de Dairen	• Compagnie Blanche
• Dépouilleur de l'Ombre	• Shen De	• Pavillon chinois
• Ranksacaan	• Seigneur de la guerre	• Sceau du Dragon
• Compagnie Noire	• Mongolie	• Étrangleur
• Crocs de Pierre	• Écorcheur Céleste	• Rabban Cauma
• Église Orthodoxe	• Portail des Ombres	• Exposition coloniale
• Cerf-volant	• Transmandchourien	• Paravent chinois
• Voûte céleste	• Poissons qui Marchent	• La Perle
• Arcane des Cinq Supplices	• Rançonneur de Droit Divin	• Océan Noir
• Masque de peau	• Port Arthur	• Wing on Co.
• Messager des Tourmentes	• Jonque	• Mouroir
• Théâtre des Ombres	• Djask	• L'ombre du Mythe
• Écritoire	• Hippocampe	• Enclave ténébreuse
• Cthulhu fhtagn	• Kouang Tcheou Wan	• Teï Tran



Le Gardien a également de nombreux défis à relever.

- **Animer un univers complexe.** Cette histoire est un mélange de faits historiques, d'intrigues politiques, de légendes chinoises, d'inventions liées au Mythe de Cthulhu et d'objectifs croisés de dizaines de personnages. Il est recommandé au Gardien de bien suivre les actions des investigateurs et de s'assurer qu'ils passent d'un chapitre à l'autre avec tous les éléments utiles à la poursuite de leur aventure.
- **Accompagner les histoires individuelles de chaque investigateur.** Outre les aventures préalables qui permettent d'impliquer chaque personnage dans l'aventure (cf. p. 41), les investigateurs vont probablement développer des intrigues secondaires durant leur long périple : vengeances, alliances, romances, etc., autant de possibilités pour se sentir concerné par l'aventure. Le Gardien doit donc veiller à ne perdre aucun fil et à dénouer chaque intrigue initiée et suivie par les aventuriers.
- **Faire voyager en Asie.** Tout au long de la campagne, le Gardien est aidé dans sa tâche par des encadrés apportant des compléments d'information sur l'histoire officielle, les modes de vie, l'ambiance, les légendes, etc. Les personnages non-joueurs sont suffisamment nombreux pour que le Gardien puisse choisir lequel est susceptible d'informer au mieux les investigateurs sur tous ces points.
- **Proposer des options de survie.** Cette campagne ne se veut pas mortelle. En l'occurrence, à chaque épisode tout est fait pour que les investigateurs trouvent le moyen de rester vivants : alliance providentielle, échange d'informations, fuite, marchandage, méconnaissance de leurs ennemis, etc. En outre, le volume d'informations est suffisamment important pour qu'un groupe d'Occidentaux avisé sache se montrer prudent et puisse progresser en sécurité.

Cette aventure est réalisée comme un très, très long métrage. Son objectif n'est pas de sacrifier des investigateurs à sa résolution, mais bien de faire vivre à chaque personnage l'aventure de sa vie.

RÉSUMÉ DE LA CAMPAGNE

Livre 2

Scénario d'introduction : L'Arcane des Suppliciés

La veille de leur visite à une exposition ferroviaire, les investigateurs assistent à une représentation dans un théâtre d'ombres chinoises. Ils y apprennent la légende du Rançonneur de Droit Divin. Mais un incendie se déclare dans le théâtre et ils sont contraints de fuir par une porte dérobée.

Perdus dans les ruelles du quartier chinois de Paris, les investigateurs découvrent dans les sous-sols un épouvantable pentagramme. Formé des cinq éléments de la culture chinoise : le bois, le feu, la terre, le métal et l'eau, l'arcane met au supplice cinq individus mourants, entourant une jeune Chinoise captive. En libérant la jeune fille, les investigateurs ne savent pas encore qu'ils attirent l'attention de son père, un puissant sorcier mandchou.

Durant ce prologue, les investigateurs rencontrent :

- **Liu Chen.** La propre fille de Sayk Fong Lee.
- **Riu Ru.** Un jeune marionnettiste disciple d'un magicien chinois résidant à Paris.

La Chine en gare de l'Est

Au lendemain de l'incendie du théâtre des Ombres, les investigateurs sont invités à une exposition ferroviaire en gare de l'Est. Ils peuvent y rencontrer la plupart des factions diplomatiquement actives en Extrême-Orient. Le ministère des Affaires étrangères français se montre particulièrement intéressé par leur présence dans ces lieux.

La principale attraction de l'exposition est le pavillon chinois. Le pavillon est richement décoré de pièces de collection d'un riche industriel français : Louis Lonsdale. L'endroit attire surtout la curiosité et l'avidité du chef de la délégation mandchoue : Sayk Fong Lee, dont on dit qu'il est sorcier et devin.



Durant leur visite, les investigateurs sont discrètement approchés par une société secrète chinoise installée à Paris : les Gardiens du Dernier Sacrilège, qui, contre toute attente, viennent solliciter leur aide. Ils leur révèlent que Liu Chen est la petite-fille d'un maître tatoueur appelé Agaï Chen dont Sayk Fong Lee exige les services.

Durant cet épisode, les investigateurs vont faire la connaissance de :

- **Sayk Fong Lee.** Sorcier mandchou et conseiller du seigneur de la guerre.
- **Ran Gaar Kha.** Bras droit et assassin de Sayk Fong Lee.
- **Les séides.** Hommes de main et tueurs de Sayk Fong Lee.
- **Ivan Dimitri Donovief.** Officier soviétique, escorte de Sayk Fong Lee.
- **Meï Fang.** Conservatrice des antiquités chinoises du collectionneur Louis Lonsdale.
- **Le Marchand Ambulant.** Personnage énigmatique qui délivre des messages divinatoires.
- **Georges Guédon.** Agent du ministère des Affaires étrangères.
- **Albert Breton**. Secrétaire général des compagnies ferroviaires françaises
- **William Willburn.** Représentant de la délégation anglaise.
- **Stuart Tanner.** Diplomate américain.
- **Les Gardiens du Dernier Sacrilège.** Les membres d'une société secrète chinoise établis à Paris.

Secrets d'Asie au cœur de Paris

En enquêtant dans Paris, les investigateurs rencontrent Guang Ying, le leader des Gardiens du Dernier Sacrilège et Louis Lonsdale, un vieil homme collectionneur de reliques chinoises convoitées par Sayk Fong Lee. Mais ils sont surtout confrontés à une menace étrange : l'ombre d'un cerf-volant flottant au-dessus de Paris, capable d'éliminer les ennemis du sorcier mandchou et de protéger son départ en train vers la Mandchourie. Les investigateurs parviennent à neutraliser le cerf-volant, mais son ombre et celle de Guang Ying disparaissent dans un tatouage dessiné sur le torse de Louis Lonsdale : un Portail des Ombres. Certains investigateurs sont marqués du Sceau du Dragon, qui fera d'eux des serviteurs de Sayk Fong Lee s'il parvient à se faire tatouer le Tatouage Suprême et à devenir Rançonneur de Droit Divin. Sayk Fong Lee parvient à reprendre Liu Chen et dérober les antiquités chinoises ainsi que le corps de Louis Lonsdale.

Durant cet épisode, les investigateurs rencontrent :

- **Guang Ying.** Un vieil aveugle, chef des Gardiens.
- **Louis Lonsdale**. Collectionneur d'antiquités détenant secrètement un Portail des Ombres.
- **L'ombre d'un cerf-volant.** Offert par Sayk Fong Lee, l'ombre de cet ornement peut traquer les ennemis du sorcier.
- **Une ombre combative.** Créature magique dont l'ombre s'anime.
- **Công Tâm**. Un artisan indochinois.
- **Taong et Tuo**. Deux étudiants chinois.
- **Jae Sun**. Un journaliste d'origine coréenne.

Livre 3

Paris-Dairen par les airs

Avant de mourir, Guang Ying demande aux investigateurs de se rendre jusqu'en Mandchourie, pour prévenir Agaï Chen que Sayk Fong Lee détient sa petite-fille. Il leur faut surtout empêcher Sayk Fong Lee de devenir Rançonneur de Droit Divin, sinon tous ceux qui sont marqués du Sceau du Dragon deviendront ses serviteurs. En outre des documents laissés par Louis Lonsdale les mettent sur « la piste des moines chrétiens » et du Necronomicon.



Au départ de Paris, les investigateurs effectuent un voyage en avion jusqu'à Dairen, en Mandchourie. Sur plusieurs escales, ils ont l'occasion d'un apprendre un peu plus sur les enjeux de cette histoire, de surmonter quelques embûches placées sur leur chemin et surtout de remonter le parcours suivi par un équipage de séides, parti de Mandchourie pour faire le chemin inverse. Ce déroulé permet en outre de faire vivre aux aventuriers un authentique voyage en avion, en suivant les escales historiques tracées par les pionniers de l'aviation commerciale à cette époque.

Voici leurs escales et les personnages rencontrés :

- **Paris. Édouard Loudin**, un pilote chevronné, **Jacques Morin**, le mécanicien.
- **Rome. Le Père Paolo**, un bibliothécaire qui les renseigne sur « la piste des moines chrétiens » qui les conduit à Bagdad.
- **Athènes**. Une simple escale.
- **Latakia. André Montfort**, capitaine de l'armée française. Un équipage de **séides** aux ordres de Sayk Fong Lee.
- **Bagdad. Tarec Salam Upkaï**, un occultiste perse qui leur apprend la vraie nature des ombres dans cette histoire.
- **Djask. Wemang**, un séide captif de la garnison locale.
- **Karachi – Bhopal – Calcutta – Rangoon**. Un trajet sans encombre
- **Hanoï. Albert Brenar**, directeur du Bureau de l'Indochine française. **Marcel Passignat**, un négociant en chinoiseries. Les **Dacoïts**, des tueurs à la solde de Sayk Fong Lee.
- **Kouang Tcheou Wan. Liok Han Tai**, un maître artisan qui connaît l'artisan indochinois rencontré à Paris.
- **Macao**. Une brève escale.
- **Shanghai. Piang Gockchin**, un négociant. Une famille de pêcheurs attirant leur attention sur une propriété de Louis Lonsdale.
- **Port Arthur**. Une escale possible.

Livre 4

Dairen, avant-poste japonais

Après un long périple en avion depuis Paris, les investigateurs parviennent à Dairen, leur destination aux portes de la Mandchourie. De là, ils doivent rejoindre la ville de Bayuquan, un peu au nord, afin d'y retrouver un vieil aveugle capable de leur faire rencontrer Agaï Chen, le maître tatoueur qu'ils recherchent.

Durant leur séjour à Dairen, les investigateurs peuvent rencontrer les personnages influents et historiques de cette région du monde, mais surtout ils peuvent tenter d'en apprendre plus sur le mystérieux « captif de Dairen », un prisonnier de Sayk Fong Lee tombé entre les mains des Japonais. Ils découvrent ainsi l'influence des sociétés secrètes japonaises et surtout l'existence de l'Océan Noir, dirigée

par de mystérieux « Poissons qui Marchent », des profonds conduits par un espion à la solde des Japonais : Tsatoba.

Dans cette ville, les investigateurs font connaissance avec :

- **Sir Jim Wilson**. Chef de la diplomatie du consulat britannique.
- **Paul Naulin, Simon Messome et Hélène Lénant**, représentants de l'administration française.
- **Friede Derfraun**, représentant les intérêts allemands.
- **John Shalton,** représentant américain.
- **Kang Daï,** un antiquaire**.**
- **Le baron Honjo**. Ambassadeur du japon et le commandant en chef de l'armée du Kwantung.
- **Le comte Ushida**. Président des chemins de fer sudmandchourien.
- **Le capitaine Oda Sadao**. Officier japonais.
- **Doihara Kenji**. Un agent secret de l'armée japonaise.
- **Le Dragon Noir.** Une société secrète japonaise visant l'extension territoriale du Japon.
- **L'Océan Noir.** Une société secrète japonaise dirigée par des profonds, également appelés Shen De.
- **Tsatoba.** Le shaman des profonds.
- **Le captif de Dairen.** Une maigre bête de la nuit détenue par les Shen De.
- **Qian Lan**. Une Gardienne et membre de la société secrète des Mendiantes.





Le rivage aux sépultures

Après avoir quitté Dairen, les investigateurs rejoignent Bayuquan, une ville de pêcheurs à 150 km au nord. Ils sont attendus par des Gardiens avertis de leur venue. Tous se rendent dans le tombeau de Guang Ying, mais les Shen De, les profonds, attaquent le cimetière chinois.

Peu après, les investigateurs découvrent que l'aveugle présent n'est autre que le Guang Ying qu'ils ont croisé à Paris et dont l'ombre anime une enveloppe de peau. Le vieux Gardien leur révèle que le maître tatoueur qu'ils recherchent, Agaï Chen, se trouve sur Zaoshou, l'île où sont exilés les pestiférés.

Il leur apprend également que les Shen De ont dérobé le « Brûloir de Hu Feng », un artefact très puissant qui est l'une des clés de l'Empire des Ombres, d'où il vient lui-même.

Mais surtout, nous sommes le 19 septembre 1931. Les Japonais envahissent la Mandchourie !

Dans cette ville, les investigateurs rencontrent :

- **L'ombre de Guang Ying**. Disparue à Paris, elle réapparaît dans une peau tatouée de l'intérieur.
- **Saitô Matsumoto**. Un Japonais devenu Gardien.
- **L'armée japonaise**. L'envahisseur avec lequel on ne peut pas négocier.

Prisonniers des Japonais

Le 19 septembre 1931, l'armée impériale japonaise envahit la Mandchourie. Les investigateurs se cachent parmi la population pour échapper aux recherches. Ils sont les témoins des exactions commises par l'armée et surtout par Shiro Ishii, criminel de guerre et fondateur de l'unité 731, qui inocule la peste à l'un d'entre eux. Ils assistent également à un rituel de profonds. Il leur faut s'échapper de la ville et poursuivre la quête, sinon devenir cobayes humains des chercheurs de l'armée impériale.

Dans cette ville, les investigateurs croisent :

- **Shiro Ishii**. Un criminel de guerre.
- **Pu Yi**. Le futur empereur de Mandchourie.
- **Des pirates**. Avec lesquels ils peuvent s'évader.

Livre 5

Les pirates de Serpent Jaune

Après leur évasion de Bayuquan, les investigateurs et les pirates qui les accompagnent retrouvent la flotte de Serpent Jaune, qui vie du trafic d'opium avec Zaoshou, l'île de la Souffrance. Ils découvrent que les pirates ont repêché Tsatoba et lui font jouer sa vie dans des combats de Shen De. Il est toujours en possession du Brûloir de Hu Feng.

Ils recherchent également une jonque abritant le Portail des Ombres. Grâce à lui, ils tentent d'entrer dans l'Empire des Ombres et, guidés par l'ombre de Guang Ying, d'y trouver le Necronomicon avant Sayk Fong Lee. Mais le sorcier mandchou est déjà là et lance sur eux l'ombre de l'esprit affamé, le cerf-volant qu'ils ont déjà affronté à Paris.

Durant ce temps, la flotte fait voile vers Zaoshou pour son trafic. Les investigateurs peuvent y retrouver leur compagnon malade et l'aider à poursuivre ses recherches.

Mais la marine japonaise déclenche une opération militaire contre l'île.

À bord des jonques, les investigateurs rencontrent :

- **Serpent Jaune**. Le chef des pirates.
- **Jie Meng.** Second de la flotte.
- **Un assassin de l'Océan Noir.** Venu tuer Serpent Jaune.
- **Un vieux Gardien.** Dépositaire d'un Portail des Ombres caché dans une jonque.



L'île de la Souffrance

L'investigateur malade de la peste est exilé sur Zaoshou, l'île de la Souffrance. Il y rencontre lady Maïni qui lui fait parcourir le Rêve d'Opium, à la découverte de nouvelles révélations.

Mais surtout, Agaï Chen, le maître tatoueur que les investigateurs sont venus chercher depuis Paris est bien là. Mais il est retenu par les reines siamoises de Zaoshou, mi-femmes, mi-Shen De, pour qui il est une monnaie d'échange auprès d'une expédition militaire japonaise pour obtenir une Pièce de Fortune.

Avec ses compagnons, il peut se rendre jusque dans les écoles semi-immergées à la recherche de la statue de l'Empereur Jaune, drapé dans la carte des Portails, mais surtout pour y découvrir la Source des Encres : une créature du Mythe enfermée et dont le sang permet de tracer des tatouages magiques !

Mais les Japonais attaquent l'île et les investigateurs sont contraints de fuir par l'Empire des Ombres, avec l'espoir d'y trouver un passage les conduisant à l'intérieur du palais de Sayk Fong Lee.

Sur l'île, les investigateurs font la connaissance de :

- **Chang, Feng et Tanang.** Des pirates chinois malades de la peste.
- **Master Tang.** Un trafiquant d'opium.
- **Daïo.** Contremaître de Master Tang.
- **Lady Maïni.** Tenancière du Golden Dragon.
- **Usulaïchan.** Le Chambellan des reines siamoises.
- **Les reines siamoises.** Des sœurs siamoises mi-humaines, mi-Shen-De.
- **Agaï Chen.** Le maître tatoueur recherché par Sayk Fong Lee.
- **La Source des Encres.** Une créature dont le sang permet de réaliser des tatouages magiques.



Le sacre de Sayk Fong Lee

Les investigateurs tentent de traverser l'Empire des Ombres afin de surprendre Sayk Fong Lee dans son palais de Harbin. Il leur faut pour cela trouver un mystérieux compas, seul capable de leur indiquer la direction du portail qu'ils recherchent.

Ils croisent une troupe d'artistes itinérants qui vont dans la même direction et leur proposent de rejoindre leur caravane par sécurité. Mais cette compagnie n'est qu'un leurre qui dissimule l'escorte d'un haut personnage de l'Empire : l'Écorcheur Céleste !

En route, ils rencontrent l'ombre du frère de Qian Lan, qui accuse des investigateurs d'être responsables de sa mort et d'avoir laissé fuir l'agent de l'Océan Noir : Tsatoba !

Le groupe franchit le portail vers le monde des hommes et pénètre dans le palais des seigneurs mandchous, pour le sacre de Sayk Fong Lee. Ils sont capturés et condamnés à mort. Mais Liu Chen demande à son père d'épargner leur vie, car ils ont sauvé la sienne à Paris.

Sayk Fong Lee détruit le Necronomicon pour n'en garder que la couverture. Elle porte le Tatouage Suprême qu'Agaï Chen va pouvoir reproduire sur le dos du sorcier. Mais le véritable Rançonneur de Droit Divin intervient pour récupérer la peau de son dos.

Dans l'Empire des Ombres, les investigateurs rencontrent :

- **Les Pages du Necronomicon.** Des moines lettrés qui ont appris l'ouvrage impie par cœur.
- **L'Ombre de l'Écorcheur Céleste.** Invoqué par Sayk Fong Lee, il se fait appeler le Maître des Arts.
- **Le cortège du Maître des Arts.** La Compagnie Blanche et la Compagnie Noire escortent l'Écorcheur Céleste.
- **Un Dépouilleur de l'Ombre**. Une créature fantomatique qui s'est emparée d'un Portail des Ombres.





Livre 6

Les cendres de l'Écorcheur Céleste

Les investigateurs quittent le palais des seigneurs mandchous pour se cacher dans une église orthodoxe et découvrir les origines de « la piste des moines chrétiens ». Après l'avoir ramené du Rêve d'Opium, les investigateurs s'allient le jeune maréchal Zhang Xueliang. Il leur apprend qu'une expédition envoyée par Sayk Fong Lee est en route pour Ranksacaan, en Mongolie, afin d'y retrouver l'urne de jade de l'Écorcheur Céleste. Il leur propose un avion pour doubler l'expédition.

Sur place, les investigateurs font la connaissance d'une tribu de sédentaires mongols et apprennent l'existence d'une cité glaciale où se trouverait la précieuse urne de jade. Mais le shaman mongol s'oppose à leur expédition. C'est en fait un tcho-tcho qui manipule les Mongols. Après l'avoir démasqué, les investigateurs se rendent dans la cité, mais sont capturés par les tcho-tchos et offerts en pâture à leur divinité.

Les hommes de Sayk Fong Lee arrivent peu après et s'emparent de l'urne de jade, laissant les investigateurs pour morts.

Durant ce périple, les investigateurs rencontrent :

- **Zhang Xueliang.** Seigneur de la guerre mandchou.
- **Capitaine Yiang.** Pilote et aide de camp.
- **Sergeï Sebastianovich.** Un prêtre orthodoxe.
- **Oïkan Joïra.** Chef d'une tribu mongol.
- **Le shaman mongol.** Un usurpateur tcho-tcho.
- **La larve stellaire de Cthulhu.** Le dieu vivant des tcho-tchos.

Au cœur du pays mandchou

Les investigateurs quittent la Mongolie pour tenter de rejoindre leurs alliés de Harbin. Ils découvrent que le pays est plongé dans une étrange pénombre, semblable à celle qu'ils ont observée dans l'Empire des Ombres. En route, ils croisent les maigres bêtes de la nuit qui leur proposent d'échanger le Compas des Ombres contre l'urne de Jade qu'elles ont obtenu en massacrant les séides.

À Harbin, les investigateurs découvrent que l'Empire des Ombres a commencé d'envahir notre monde par un Portail des Ombres installé par les Shen De dans un temple abandonné. Là, ils découvrent la présence des Pages du Necronomicon. Ils tentent de refermer le portail et de neutraliser les ténèbres en détruisant le Brûloir de Hu Feng.

Dans cette région de Mandchourie, ils croisent :

- **Les réfugiés politiques russes**. Des soldats soviétiques infiltrés.
- **Les maigres bêtes de la nuit**. Venues proposer un échange.
- **Un esprit affamé**. Une ombre Gardienne du Portail des Ombres.

Le lac des Veilleurs

Les investigateurs parviennent à localiser le lac des Veilleurs. Sur place, ils découvrent un mystérieux monastère où méditent ceux qui maintiennent endormis le dernier Rançonneur de Droit Divin et sa monture, le Messager des Tourmentes.

Dans le même temps, des armées japonaises, chinoises et russes convergent vers le lac, mais sont en partie anéanties par Sayk Fong Lee : deux explosions lui permettent d'annihiler ses ennemis et de vider le lac. Celui-ci abrite une cité engloutie, tombeau du Rançonneur. Le massacre attire également la convoitise des goules jaillies de l'Empire des Ombres.

Face à une telle menace, les Veilleurs proposent aux investigateurs de subir les Cinq Supplices de l'Arcane. Ils peuvent ainsi acquérir de puissants pouvoirs et surtout voir de quoi l'avenir sera fait. En contrepartie, l'Arcane des Cinq Supplices échange leurs ombres...

Pour ce final, les investigateurs rencontrent :

- **Les Veilleurs**. Les plus sages des Gardiens du Dernier Sacrilège, qui maintiennent captifs le dernier Rançonneur de Droit Divin et le Messager des Tourmentes.
- **Guan Ren Ying.** Le chef des Veilleurs.
- **Les goules.** Les dévoreuses, jaillies de l'Empire des Ombres.
- **Le Rançonneur de Droit Divin.** Dont l'unique ambition est de rançonner les hommes.
- **Le Messager des Tourmentes.** La terrifiante monture du Rançonneur.



MAÎTRISER LES 5 SUPPLICES

Impliquer les investigateurs

Le Gardien peut exploiter les antécédents de ses investigateurs à la recherche de liens vers la campagne. Cela ne fera que renforcer le caractère « naturel » de l'aventure. Cependant, et afin de faciliter l'implication des investigateurs, le Gardien dispose de cinq aventures préalables, qu'il peut faire jouer à chacun d'eux. Ces petites histoires se déroulent avant le scénario d'introduction et permettent de tisser un lien vers chaque investigateur.

Les histoires préalables

Paris – Enchères chinoises

L'investigateur se trouve dans une salle des ventes d'antiquités chinoises. Pour le compte d'un ami résidant à l'étranger, il acquiert un bronze. Mais une fois dehors, il est interpellé par des hommes à qui il est contraint de revendre l'antiquité.

Londres - Quartier chinois

Dans le quartier chinois de Londres, l'investigateur doit la vie à son coéquipier. Mais ce dernier meurt étranglé sous ses yeux par un homme aux bras tatoués de dragons.

San Francisco - Chinatown

Au cours d'une opération dans les bas-fonds du Chinatown de San Francisco, deux investigateurs ont maille à partir avec deux Chinois. L'un de ces derniers est tué, pendant que l'autre sauve la vie de l'un des investigateurs.

L'ombre dans la faille

Alors qu'il explore un endroit sombre, l'investigateur est attaqué par une ombre tangible. Cette rencontre provoque des dégâts à l'ombre de l'investigateur, qui devra dès lors s'intéresser à ces manifestations pour restaurer l'intégrité de son ombre.

Paris – Faculté de médecine

L'investigateur effectue un séjour dans une faculté de médecine de Paris. Un soir, il est le témoin des agissements étranges d'un étudiant chinois qui cherche à s'emparer de germes dangereux.

Quels investigateurs ?

L'aventure est ouverte à tous types d'investigateurs, de toutes nationalités et professions. Mieux encore, les joueurs sont invités à créer des personnages exotiques, tels que des Russes blancs, des ingénieurs civils en partance pour l'Asie, des trafiquants d'art, des géologues chargés de faire des prélèvements de terrain ou des géographes mandatés à relever des frontières.w

Pour les investigatrices, l'aventure réserve quelques spécificités réservées exclusivement aux dames, telles que la société secrète des Mendiantes ou le langage secret des femmes.

Enfin, cette campagne s'adresse à des joueurs plutôt confirmés, capables de prendre du recul et relier des informations entre lesquelles se sont écoulées des dizaines d'heures de jeu ou des évènements séparés par des milliers de kilomètres de distance.

Gérer la Santé Mentale des investigateurs

Il est difficile d'estimer de quelle manière la Santé Mentale des investigateurs peut être mise à mal durant cette aventure et de quelle manière leurs talents peuvent évoluer. À la fin de chaque livret, un chapitre « Récompenses » propose des gains de points de SAN et des ajustements en connaissance du Mythe de Cthulhu.

Cependant, le Gardien peut estimer que ces récompenses, qui n'interviennent qu'à l'issue de trois chapitres à chaque fois, ne reflètent pas la juste évolution du mental et des talents des investigateurs. Dans ce cas, il a bien sûr toute latitude pour compléter ces récompenses aux moments où il le juge opportun.

Ton général de la campagne

De coups de théâtre en révélations

Depuis son scénario d'introduction jusqu'à la *scène de fin*, cette campagne systématise les scènes de tension et les révélations. Le Gardien est guidé dans leur identification par des encadrés qui figurent en conclusion de chaque scénario. Le rythme de l'aventure s'appuie sur ces évènements et il est même recommandé d'interrompre les séances de jeu sur ces moments clés, afin de conserver une certaine tension d'une partie sur l'autre.

Il convient également de laisser parfois aux investigateurs le temps de l'analyse et de la réflexion face à des situations ou des révélations qui pourraient les prendre de court.

Histoire occulte ou aventure pulp ?

Du fait de son rythme, mais également par la nature de l'histoire et certains partis pris dans la narration, la frontière entre le genre occulte et le pulp est très souvent ténue. Le Gardien pourra remarquer que cette campagne emprunte de nombreux codes au pulp : personnages exotiques, nombreuses scènes d'actions ou ambiances particulières. En outre, certains épisodes de cette campagne s'inspirent de grands films d'aventure, comme *Lord Jim* ou *Les 55 Jours de Pékin*, mais ils n'ont pas vocation à être joués sur le registre pulp.

D'abord, elle met en scène des évènements historiques graves et entremêle de très nombreuses informations, donc l'intérêt et la nécessité d'analyse pourraient échapper à des investigateurs uniquement grisés par l'aventure. Ensuite, le genre pulp demande un rythme très soutenu, qui n'est pas celui de la plupart des épisodes de cette aventure.

L'auteur recommande donc d'animer cette campagne sur le rythme de l'aventure épique. Mais comme toujours, le Gardien s'applique surtout à donner du plaisir à ses joueurs.

Pourquoi cette campagne n'est-elle pas mortelle ?

Comme nous l'avons vu dans les objectifs du Gardien, cette campagne n'a pas vocation à être mortelle. Avant tout parce qu'on peut faire mieux que promettre la disparition des investigateurs pour terroriser les joueurs. Ensuite parce qu'il est nettement plus palpitant et constructif d'élaborer des intrigues et des relations entre les investigateurs et les protagonistes, leur laisser bâtir des plans et des péripéties et ruiner leurs espoirs avec des révélations, des retournements de situation ou des trahisons.

Mais surtout, plus la fin va approcher, plus les investigateurs vont craindre de mourir, avant d'avoir pu régler leurs propres affaires. Une belle mort s'échange largement contre toute une partie, mais pas avant la fin de l'histoire, au risque de ne pas savoir comment elle s'achève.

Cependant, parce que nous jouons à *L'Appel de Cthulhu*, il est très facile pour un Gardien d'improviser l'entrée de nouveaux investigateurs dans la campagne. Le cas échéant, il est même prévu que si un investigateur meurt, son ombre puisse poursuivre l'aventure auprès de ses compagnons...

La survie des investigateurs

Mais il ne faut pas épargner les investigateurs sans raison. Au cours de l'aventure, les investigateurs doivent essentiellement leur survie à trois paramètres :

- **Leur détermination**. Avant tout, il faut que les investigateurs puissent exploiter les ressources de l'histoire à leur avantage : rencontres, informations, intrigues, etc. Trouver par soi-même le fil conducteur d'un point à un autre ou découvrir la prochaine révélation fait partie du plaisir de l'aventure.
- **Les voies de sortie**. Aucun scénario de cette aventure n'a vocation à éliminer des investigateurs. D'ailleurs, la plupart d'entre eux proposent plusieurs manières d'en sortir ou donnent des éléments de marchandage aux investigateurs (informations, objets, etc.), afin de leur permettre de négocier leur propre vie.
- **La négligence de leurs ennemis**. L'histoire connue par les protagonistes a débuté bien longtemps avant l'arrivée par hasard des investigateurs dans cette aventure. En bref, jusqu'au scénario intitulé *Le Sacre de Sayk Fong Lee*, les étrangers ne représentent aucun enjeu majeur pour les grands acteurs que sont Sayk Fong Lee, Tsatoba et les autres. Leur arrogance vis-à-vis de ces Occidentaux qui ne savent rien peut sauver la vie de ces derniers. En revanche, dans l'aventure relatée dans le tout dernier livret de la campagne, les responsabilités et pouvoirs acquis au fil des scénarios précédents par les investigateurs en font la cible de diverses factions.









La Santé Mentale en Chine

Note au Gardien

Dans cette campagne, les effets de la perte de Santé Mentale ne sont pas détaillés et sont laissés à l'appréciation du Gardien. Le texte qui suit donne un aperçu de l'état de la médecine psychiatrique en Chine jusqu'à la période qui nous intéresse et peut permettre de renseigner les investigateurs qui s'intéresseraient à ce sujet.

Le texte ci-après nous en dit plus sur ces affections en Chine.

Le premier témoignage écrit que l'on ait au sujet de maladies mentales date du XIVe siècle avant J.-C. Dans des oracles de cette époque, écrits sur des os, on peut lire que c'est au vent qui balayait régulièrement les vallées du fleuve Jaune – berceau de la vie chinoise – que l'on attribuait la cause des maux de tête. Depuis ce moment-là, on a conservé de nombreux textes comportant des références à des maladies nerveuses et mentales, et à leur traitement. L'importance qu'on leur attribuait est mise en évidence par le, fait que, lorsque fut créé le Collège impérial de médecine en 1060 après J.-C., trente étudiants sur les cent vingt qui y étaient inscrits devaient se consacrer à du vent, dans le cadre d'un département spécial, différent de celui des maladies internes. À une époque antérieure, Chao luan-fang, en l'an 610, dans son Traité général sur les causes et les symptômes des maladies, ne décrit pas moins de cinquante-neuf maladies nerveuses et mentales, depuis l'hystérie et l'apoplexie jusqu'aux troubles de la parole et à la paralysie faciale (…).

Les traitements variaient selon les différentes écoles de médecine, en fonction des théories médicales et des coutumes de l'endroit ; ils étaient fondés sur l'usage de nombreuses herbes, de drogues d'origine animale et minérale et, certainement, de l'acupuncture et des cautérisations superficielles. Les superstitions, croyances animistes, certitudes au sujet de possessions démoniaques ou de châtiments divins étaient largement répandues, de même que les pratiques magiques ou de rebouteux, les incantations et exorcismes. Dans l'histoire de la médecine chinoise antique, on trouve un étonnant mélange d'empirisme et de charlatanisme, pas encore clairement différencié, mais dont aujourd'hui on essaye d'extraire ce qui paraît avoir une réelle valeur. Souvent d'ailleurs, ceux qui la pratiquaient n'étaient pas tenus en grande estime ; dans les annales Tang, on peut lire : « *Mathématiciens, arpenteurs, devins, physionomistes, médecins et mages étaient des charlatans. Les sages ne les considéraient pas comme des gens instruits.* »

Les fous soignés par des médecins traditionnels étaient laissés au soin de leur famille ; ils erraient d'un endroit à l'autre, mais quand ils devenaient dangereux et encombrants, on les enfermait dans des cellules et on leur mettait des chaînes pour les tenir.

L'étape de l'influence étrangère

La Première tentative faite en faveur de l'établissement d'une institution Psychiatrique date de la fin du siècle dernier. Bien que, depuis 1874, le Dr John Kerr estimât une création de ce genre opportune, il ne put parvenir à ses fins qu'en 1897 à Canton, grâce à une dotation de trente lits. Puis l'institution se développa rapidement jusqu'à offrir cinq cents places, lorsqu'elle fut fermée sous la pression des circonstances en 1937, le travail ne pouvant plus s'y faire à l'abri des troubles. En trente ans, jusqu'en 1927, 6 599 malades y furent accueillis, dont 27 % furent guéris (…).





Mais le travail le plus important à cette époque-là, c'est à Shanghai qu'il fut effectué. Cette ville, la plus peuplée du pays, qui avait trois millions d'habitants en 1931, vit sa population augmenter surtout par l'afflux de réfugiés venant d'autres pays ou des différentes provinces, au point d'atteindre presque les cinq millions en 1937. En 1931, le Dr R. S. Lyman, diplômé de la John Hopkins University School of Medicine, aux États-Unis, commença ses cours de neurologie et de psychiatrie (…). Dans une allocution prononcée en mai 1938, le Dr Wang fit le bilan de ce qui avait été obtenu jusque-là :

« En tant que médecin chinois, je désire dresser devant vous le bilan, brossé à grands traits, de nos réalisations présentes :

1. *Jusqu'il y a cinq ans, il n'y avait dans tout l'est et le centre de la Chine aucune école pour médecins ou infirmiers où l'on pouvait suivre un cours régulier pour le traitement des maladies nerveuses et mentales ;*
2. *Les institutions pour aliénés étaient encore de type asilaire ;*
3. *Rien n'avait été fait pour la prophylaxie des maladies mentales ;*
4. *Il n'y avait non plus aucune disposition légale concernant les aliénés […].*

Aujourd'hui, nous avons :

1. *Des cours de neurologie et de psychiatrie […] dans les facultés de médecine de Shanghai.*
2. *Quelques médecins chinois envisagent sérieusement de se spécialiser dans l'étude de ces maladies.*
3. *On a construit un hôpital psychiatrique moderne (Mercy) […].*
4. *Il y a cinq ans, à l'arrivée du Dr Halpern en Chine, il n'y avait aucun personnel qualifié pour l'aider dans son travail clinique, tandis qu'aujourd'hui nous avons un groupe de médecins et d'infirmiers chinois bien entraînés et ayant obtenu leurs diplômes d'année en année […].*
5. *Nous avons introduit les méthodes les plus modernes de thérapie scientifique, au même niveau que dans les pays avancés.*
6. *Les campagnes d'éducation de ces quatre dernières années ont appris aux Chinois qu'il est nécessaire d'envoyer les aliénés dans les institutions psychiatriques, alors qu'auparavant on les gardait dans leurs foyers, enchaînés, au milieu des femmes qui s'en occupaient et des petits enfants ; ou bien on les envoyait chez les moines bouddhistes, pour vivre dans leurs temples, ou dans quelque autre endroit, dans l'une quelconque de leurs cent une sectes.*
7. *Un autre progrès consiste en ce que, aujourd'hui, les médecins chinois préconisent fréquemment de consulter un psychiatre […].*
8. *On a créé une clinique pour enfants caractériels dans notre division de l'hôpital de la Croix-Rouge, dont s'occupent des psychiatres de la faculté de médecine. »*

(…)

Une croyance courante voulait qu'il y ait moins d'aliénés en Chine que dans d'autres pays en raison de la vie stable (?!) et tranquille qu'on y menait et de l'insouciance affichée en ce qui concerne les problèmes quotidiens (…). En fait, il n'en était rien. Dans un rapport du Kerr Menwrial Hospital de Canton, en 1912, on lit : « *Nous sommes dans l'obligation de conclure que l'aliénation est aussi répandue, sinon davantage, qu'en Occident.* » (…). Le Dr J. L. McCartney, qui naquit en Chine et y pratiqua la psychiatrie, calculait en 1927, après d'importantes recherches faites à l'aide de questionnaires, qu'il y avait 3 120 000 cas de maladies nerveuses et mentales, sur lesquels 1 140 000 nécessitaient un internement, et que le cas d'un infirmier sur 126 relevait de la neuropsychiatrie. Cet auteur pensait que la société concurrentielle vers laquelle la Chine était en train de se tourner ne laissait rien présager de bon pour sa stabilité future et sa santé mentale (…).

Il y eut aussi d'autres hôpitaux psychiatriques dans différentes régions de Chine : en Mandchourie, dans les villes de Mukden et Harbin, qui étaient sous domination russe, mais qui, dès 1933, tombèrent aux mains des Japonais (…).

En ce qui concerne la nature des maladies mentales, une statistique de 1927 donne les proportions suivantes :

Psychose maniaco-dépressive	27,7 %
Maladies cérébrales organiques	22,4 %
Schizophrénie	11,1 %
Paranoïa	7,5 %
Déficience mentale	3,4 %
Psychoses provoquées par l'opium	2,2 %
Psychoses infectieuses	1,9 %
Anorexie mentale	0,4 %

(…)

Peut-être le problème psychiatrique ayant le plus de retentissement, et en même temps le plus symptomatique de la détérioration de la santé mentale, était la diffusion de l'opiomanie et des autres toxicomanies. L'habitude de fumer l'opium se prit au XVIIe siècle et, en 1729 déjà, l'empereur Yung Chen fit paraître le premier décret contre le trafic d'opium. Les guerres de l'opium, après 1840, contribuèrent énormément à sa diffusion (…). Sur les 18 500 tonnes produites entre 1934 et 1937, 1 350 (soit 7,1 %) servirent à usage médical, et le reste fut consommé par les toxicomanes dont une grande partie se trouvait en Chine. Ultérieurement, pendant l'occupation, les Japonais firent des efforts pour en augmenter l'usage qui affaiblissait les Chinois physiquement, psychiquement et moralement (…).

Extrait de *« La santé mentale en Chine »* – **Gregorio Bermann – Maspero – 1973**







La part du vrai

Les références historiques

Au fil du récit, le lecteur va découvrir de très nombreuses références authentiques : évènements, dates, personnages, anecdotes, coutumes, artefacts, etc. L'ouvrage est parsemé d'éléments puisés dans le patrimoine culturel et historique de la Chine. Le Gardien a bien entendu tout pouvoir pour apporter à ce voyage tous les détails qu'il souhaite quant au mode de vie de cette région du monde.

Les crimes de guerre de l'envahisseur japonais

Les atrocités commises par l'armée japonaise au cours des conflits qui l'opposèrent à ses voisins entre 1931 et 1945 sont inconnues de la plupart de nos contemporains. Et malheureusement, notre vieille Europe a déjà fort à faire avec ses propres démons et son devoir de mémoire régulièrement malmené par les négationnistes, pour en ajouter à ses livres d'histoire.

Dans la guerre qui opposa le Japon à la Chine, des évènements comme le massacre de Nankin ou les horreurs perpétrées par l'unité 731 démontrent, s'il était besoin, que la barbarie de l'homme n'a pas de limite. Les témoignages photographiques et oraux qui nous parviennent de cette époque sont juste insoutenables. Mais j'estime que pour des raisons éthiques, on ne peut explicitement pas faire jouer dans une campagne grand public certains évènements tragiques de cette page d'histoire et qu'il est préférable, sans l'occulter, d'atténuer ce que notre propre espèce a de plus vil.

Le lecteur pourra se faire son opinion à la lecture des informations historiques contenues dans le présent ouvrage. Mais là encore, il est prévenu que j'ai choisi de ne pas exhiber certaines photos d'époque. Le Gardien pourra donc confronter ses investigateurs à « la noirceur de l'âme humaine », mais « l'horreur » évoquée par le Mythe doit rester, selon moi, du domaine du divertissement, comme il sied à toute campagne de *L'Appel de Cthulhu*.

Quelques points de règles

Les personnages non joueurs

Concernant les statistiques des personnages non joueurs, l'auteur a conservé une innovation de la 6e édition française. Il s'agit de leur description selon leur niveau d'importance dans la campagne. En effet, le Gardien n'a pas besoin du même niveau d'informations selon que le personnage est central, secondaire ou en arrière-plan.

Les personnages centraux, comme Sayk Fong Lee, Tsatoba ou Qian Lan, sont entièrement détaillés.

Les personnages secondaires mais importants pour l'intrigue ont des statistiques généralement regroupées en cinq familles de compétences : connaissance, savoir-faire, sensorielle, influence et action. Ces familles sont directement inspirées de la 6e édition française et le Gardien trouvera ici une table de correspondance pour les compétences de la 7e édition.

Les personnages d'arrière-plan sont résumés en quelques mots et peuvent n'avoir aucune statistique.

Le cas échant, une compétence représentative du personnage peut avoir été mise en avant pour attirer l'attention du Gardien.

Dans tous les cas, les personnages non joueurs ont une personnalité résumé en trois mots, parfois moins. Chacune d'eux résume l'attitude de ces personnages en temps normal, en cas de doute et en cas de crise. Cela permet au Gardien de rendre l'attitude et la réaction de ces personnages cohérents en toute circonstance.

L'Aplomb

L'Aplomb est un point de règle spécifique de la 6e édition française que l'auteur a tenu à exploiter durant la campagne des 5 Supplices. Ils peuvent modifier les afflictions mentales. Extrait du livre de base de la 6e édition française :

« L'aplomb est comparable à un bouclier mental. Il représente l'habitude qu'à un individu d'être confronté à l'horreur et aux situations stressantes. À chaque fois qu'un investigateur perd de la SAN, il faut retrancher son score d'Aplomb à cette perte. La seule exception à cette règle est la lecture d'ouvrages (...).»

Sacrifier des points d'Aplomb

Il est possible pour les investigateurs de sacrifier des points d'Aplomb chèrement gagnés. Cela est possible uniquement si sa vie, ou celle d'un proche, est en danger. En termes de jeu, il est possible de :

- Dépenser un point d'Aplomb, ce qui permet de modifier la qualité de réussite obtenue d'un cran. Une dépense de deux points pour deux crans, etc.
- Cette dépense peut s'appliquer à la réussite de l'investigateur ou à celle du Gardien.
- Elle permet de modifier tout type de test, à l'exception des tests de SAN.

Les armes

Les armes les plus courantes ont leurs statistiques en V7. Dans certains cas, les encadrés font référence au Manuel des Armes en V6, dont les statistiques ont été maintenues. Le Gardien peut donc procéder aux ajustements qui lui semblent opportuns.

Inspirations

Bibliographie

Confucius en pull-over ou Le Beau Voyage en Chine. Maurce Dekobra. Éditions Baudinière.

Pirate en mer de Chine. Aleko Lilius. Picquier poche.

À la découverte de l'Asie avec les Missions étrangères. Gilles Van Grasdorff. Omnibus.

Il était une fois La Chine, 4 500 ans d'histoire. José Frèches. Éditions XO.

Les Grands Dossiers de l'Illustration. La Chine. Le Livre de Paris.

La Chine. Monde et Voyages. Larousse. 1979.

Le cycle de *Fu Manchu*. Sax Rohmer.

Rouge de Chine. Thierry Robin. BD tomes 1 à 4.

Cinéma

Le Dernier Empereur. Bernado Bertolucci. 1987.

Corto Maltese, La Cour secrète des Arcanes. Pascal Morelli. 2002.

City of Life and Death. Lu Chuan. 2009.

Les Démons à ma porte. Jiang Wen. 2000.

Les Orphelins de Huang Shui. Roger Spottiswood. 2008.

L'Auberge du sixième bonheur. Mark Robson. 1958.

Les 55 Jours de Pékin. Nicholas Ray. 1963.

Le Sorgho Rouge. Zhang Yimou. 1987. Adapté du roman de Mo Yan, *Le Clan du Sorgho*, prix Nobel de littérature.

L'Ange rouge. Yasuzo Masumura. 1966.

Frontière chinoise. John Ford. 1966

Port Arthur. Nicolas Farkas. 1936

Bande-son

Le Dernier Empereur. Ryuichi Sakamoto, David Byrne et Cong Su.

Seven Years In Tibet. John Williams.

House of Flying Daggers. Shigeru Umebayashi.

Himalaya, L'Enfance d'un Chef. Bruno Colais.

Le Dernier Samouraï. Hans Zimmer.

Corto Maltese, La Cour secrète des Arcanes. Franco Piersanti.

La Piste. Armand Amar.

High Road to China. John Barry.

Young Indiana Jones Chronicles. Vol 1. Peking 1910. Laurence Rosenthal et Joel McNeely.



CONTEXTE HISTORIQUE

Le Japon – Puissance coloniale d'Extrême-Orient

Vers la fin du XIXe siècle, la puissance économique du Japon et sa croissance démographique encouragent ses dirigeants à développer une politique d'expansion territoriale afin d'assurer l'approvisionnement en matières premières du pays.

Ralliée aux organisations secrètes du Dragon Noir et de l'Océan Noir, l'armée japonaise s'en prend d'abord à la Corée en assassinant la reine coréenne min en 1895. Elle pille le pays et réduit en esclavage des millions de Coréens. En 1914, le Japon s'empare des territoires allemands. En 1931, il attaque la Mandchourie, dont il convoite les riches ressources minières. Plus tard, l'armée nippone s'emparera de ports chinois majeurs, avant de viser les Indes occidentales puis de déranger un géant endormi : l'Amérique.

Une page d'Histoire

Cette campagne se déroule en partie durant l'invasion de la Mandchourie par le Japon, qui débuta le 19 septembre 1931. Les investigateurs vont donc évoluer dans un contexte historique précis, malgré le fait que quelques libertés aient été prises avec le déroulé des évènements, en particulier concernant la date du siège de Harbin.

Au fur et à mesure de la campagne, le Gardien va découvrir les compléments historiques utiles à la maîtrise des scénarios. C'est par exemple le cas dans les scénarios se déroulant à Port Arthur et Dairen. Cependant, voici un déroulé des évènements afin de mieux appréhender cette page d'Histoire :

- **1905**. Le Japon bat la Russie, qui est contrainte de céder le contrôle de Port Arthur, Dairen et le contrôle du réseau ferré russe de la Mandchourie méridionale.
- **1914**. Le Japon est allié de la Grande-Bretagne et déclare la guerre à l'Allemagne. Il récupère ainsi les possessions allemandes dans la région.
- **1927**. La guerre civile en Chine fait s'affronter la frange nationaliste du Guomintang, dirigée par Chang Kaï Tchek et le Parti communiste chinois. En 1930, Chang Kaï Tchek est contraint d'appeler des renforts de Mandchourie, ce qui affaiblit la Mandchourie.
- **1928**. La Mandchourie est gouvernée par le seigneur de la guerre Zhang Zuolin, en conflit avec Chan Kaï Tchek. Mais les Japonais le considèrent comme incompétent et l'assassinent. Son fils, le maréchal Zhang Xueliang, se range aux côtés du Guomintang.
- **1931**. La crise économique frappe le Japon, qui voit dans la conquête de nouveaux territoires la possibilité de donner des débouchés à ses industriels. Les autres grandes puissances mondiales sont également moins à même de réagir en cas de conflit dans ce théâtre d'opérations lointain.
- **18 septembre 1931**. Le Japon accuse un groupe de Chinois d'un attentat contre ses voies ferrées dans la région de Mukden.
- **19 septembre 1931**. Le Japon déclenche l'invasion de la Mandchourie.
- **Févier 1932**. Le Japon déclare que la Mandchourie devient le « Grand Empire Mandchou ». Il place à sa tête un homme de paille aux ordres de Tokyo : Pu Yi, qui sera le dernier empereur de Chine.



Le péril jaune

« *Dans le domaine de l'homme, l'Asie avait ses réserves énormes d'êtres humains, ses foules innombrables, grouillantes, pullulantes. Elle gardait, à elle seule, une humanité plus fourmillante que celle de toutes les races blanches de tous les continents. [...] En face des immenses réserves humaines de l'Asie, [on pouvait parler] du Crépuscule des Nations Blanches.* »

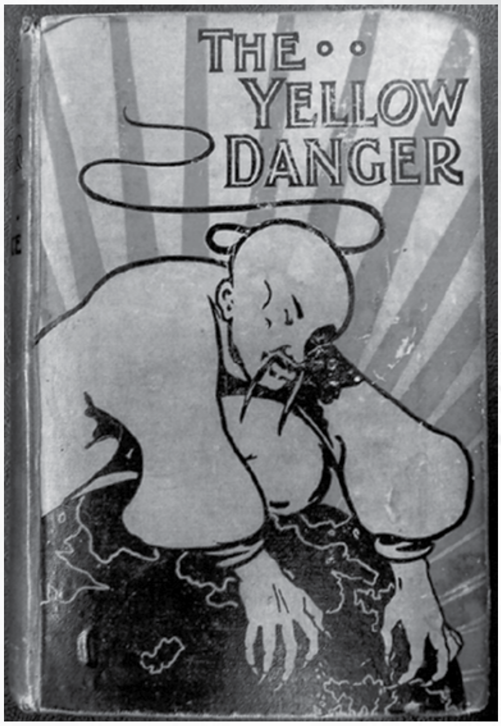
Étienne Dennery – 1930

Le mythe du péril jaune est apparu à la fin du XIX[e] siècle. Pour certains il est une invention des blancs impérialistes et colonialistes, pour d'autres un miroir du mal qui ronge l'occident, ou encore un moyen de rendre responsable de ses maux un ennemi invisible et lointain que l'on peut accabler de toutes les mauvaises intentions, à commencer par la convoitise.

En 1901, la révolte des Boxers et le siège des légations à Pékin laissent imaginer que la Chine peut sortir de sa torpeur et défier toutes les nations occidentales à la fois ! En 1905, le Japon inflige une sévère défaite maritime à la Russie et prend le contrôle des eaux internationales de cette région du monde. C'est la première fois dans l'Histoire qu'une armée asiatique domine une armée européenne.

L'Extrême-Orient, jusqu'alors perçu comme trop lointain pour nuire aux intérêts des blancs, devient une terre de conflit ouvert entre les civilisations. Dans les années qui suivent, les Occidentaux sont confortés dans leur vision tronquée de l'Asiatique par ceux qui dénoncent une « masse humaine » innombrable et incontrôlable pour en faire une menace tangible et sanguinaire. Le sensationnel fait déjà recette auprès des politiques, des journalistes et même des artistes. Le premier leader jaune imaginaire sort de la plume de l'écrivain anglais Sax Rohmer, qui crée en 1913 le remarquable personnage de Fu Manchu, sorcier fou et ennemi implacable de l'occident : « *Imaginez un homme de haute taille, maigre, félin, haut d'épaules, avec le front de Shakespeare et la face de Satan, au crâne rasé, aux longs yeux bridés, magnétiques, verts comme ceux d'un chat. Supposez-lui la ruse cruelle de l'Asie tout entière, concentrée dans un puissant cerveau, décuplée par une souveraine connaissance de la science passée et présente [...]. Imaginez cet être terrible et vous aurez le portrait du docteur Fu Manchu, le péril jaune incarné en un seul homme.* » Ces histoires seront publiées durant 40 ans, et même portées au cinéma.

Dans les années 20, le parti communiste s'implante en Chine et de grands leaders politiques entrent en scène. La Chine bouge et ses soubresauts font trembler les territoires jusqu'au-delà des océans. Mêlant, comme toujours, supériorité convaincue et racisme envers les hommes d'une autre couleur, les nations blanches stigmatisent les Asiatiques et élèvent contre eux toutes sortes de barrières qui renforcent encore la défiance envers « le jaune », par exemple aux États-Unis en 1924 où le Congrès vote une loi interdisant aux Asiatiques la naturalisation américaine.



Le péril jaune, archétype de la menace orientale

Le « jaune » devient un ennemi réputé sournois et cruel dont il est impossible de deviner les intentions. On le dit capable de pousser à bout n'importe qui sans jamais perdre son calme et on l'érige en maître des fameuses « tortures chinoises », aussi bien physiques que psychologiques ! Désormais, un monde paranoïaque accuse ce nouvel ennemi de toutes les conspirations et se garde de ces millions de visages qui se ressemblent tous et dont on ne peut même pas distinguer les yeux !

« *Les hordes déchaînées de la race jaune retrouveront vers l'Europe les traces d'Attila et de Gengis-Khan : elles balaieront tout sur leur passage. Et ce ne seront plus les cavaliers Huns ou les sabreurs mongols que vous verrez accourir du fond de l'Asie ; mais des régiments à la japonaise munis d'armes perfectionnées, dirigés par un État-Major que vous connaissez bien, et qui a fait ses preuves, une invasion méthodique, savante, terrible* [...]. »

Robert Hardy – Député français.

Vision tentaculaire du danger asiatique



LÉGENDES ET FOLKLORES DANS LA CAMPAGNE



L'origine des ombres

Une légende raconte que vers la fin de la dynastie Qin (221 av. J.-C. à 206 apr. J.-C.), les armées chu et han étaient en guerre. Lui Bang, le chef des Han, se retrouva assiégé par une puissante armée chu. Son conseiller, Zhang Liang suggéra de placer des milliers de personnages en cuir en haut des remparts pour décourager l'ennemi. Xiang Yu, le chef des Chu, fut impressionné par l'imposante armée qui défendait les remparts et leva le siège.

Le théâtre des Ombres fut inspiré de ce récit.

De nombreux éléments parsèment cette histoire. Si certains sont connus du Gardien (référence aux mythes, fiction mêlée à l'histoire authentique...), d'autres nécessitent quelques précisions quant à leur intérêt vis-à-vis de l'aventure et à leur utilisation en cours de partie.

Leurs caractéristiques sont fournies dans les scénarios. Les informations suivantes permettent au Gardien de se familiariser avec eux.

Les ombres chinoises

Le théâtre d'ombres

Son origine remonte à plus de 2 000 ans et possède plusieurs fonctions dans le folklore chinois : spectacle, célébration de mariage, évocation des morts, exorcisme... Le surnaturel est prépondérant dans le répertoire des ombres chinoises qui, par leur nature même, se prêtent fort bien à cette illustration.

La tradition tang veut qu'une figurine de théâtre d'ombres soit composée de onze pièces mobiles, en cuir ou parchemin, peintes de couleurs vives et reliées entre elles par des ficelles.

L'ombre de la figurine est projetée contre un drap blanc à l'aide d'une lanterne ou tout autre mode d'éclairage.

Les ombres combatives

Dans cette campagne, certaines ombres peuvent être dotées d'une autonomie propre. Elles proviennent de silhouettes en cuir représentant des combattants ou des animaux féroces. Les figurines subissent un rituel dans « l'ombre d'un gémissant ». Le « gémissant » est un individu ou un animal, selon la nature de la figurine, exposé à l'ombre douloureuse d'une victime humaine ou animale. Même droguée à l'opium, la douleur est telle que la victime finit par succomber au rituel, permettant ainsi l'animation de l'ombre de la figurine.

Le rituel terminé, la figurine est mise à l'abri de la lumière, dans un sac de cuir ou un tube de bambou. Exposée à la lueur d'une chandelle conçue avec la graisse de maigres bêtes de la nuit, la figurine projette une ombre qui possède la faculté de pouvoir se déplacer dans les zones d'ombre et d'attaquer, au corps à corps

uniquement, l'ombre de son adversaire. Les dégâts occasionnés sont les mêmes que lors d'un combat ordinaire.

Généralement, l'ombre ne s'éloigne pas beaucoup de la lanterne qui l'anime. Il est donc possible de trouver la source lumineuse et de la détruire, anéantissant du même coup la silhouette. Sinon, une parade à ses attaques consiste à se placer en pleine lumière. On peut également la blesser en braquant vers elle un trait de lumière.

Certains présument qu'il serait possible d'animer des figurines représentant des démons, à la condition de disposer d'un démon gémissant.

L'Empire des Ombres

Les investigateurs peuvent découvrir l'Empire des Ombres, un lieu en noir et blanc, hors du temps et de l'espace des hommes, où résident les silhouettes noires des défunts (hommes, animaux ou… monstres).

L'Empire des Ombres n'a pas de temporalité comparable à celle de notre monde. On peut y séjourner quelques heures ou des mois, tandis que s'écoulent des années ou des secondes dans le monde des hommes. Il est façonné par les peurs et les désespoirs de l'homme. D'anciens démons y hantent des montagnes infranchissables et des populations silencieuses enjambent les défunts dans les avenues de cités fumantes.



On y entre par des failles si profondes qu'elles abritent des ténèbres tangibles, ou des portails ouverts magiquement. Dans notre histoire, l'un des portails est tatoué sur le torse du collectionneur Louis Lonsdale, tandis qu'un autre est caché à bord d'une jonque de pirates.

L'Empire des Ombres abrite une bibliothèque où se trouve caché, entre autres, un exemplaire du Necronomicon. C'est dans sa couverture faite en peau humaine que Sayk Fong Lee découvrira le Tatouage Suprême.

Autrefois, la bibliothèque était exploitée par des moines chinois, qui passaient par les portails à la recherche d'informations. Pour cela, ils avalaient une gorgée de la graisse citée plus haut. Ils marchaient ensuite vers le portail et entraient dans cet endroit étrange. Pour repartir de l'Empire des Ombres, il « suffisait » de repasser le portail dans l'autre sens.

Certains ont déjà pensé à détruire le paravent, afin de sceller l'accès au Necronomicon. C'est sans compter avec la croyance des Chinois dans les âmes de leurs ancêtres, ombres parmi les ombres dans cet empire où eux-mêmes ne pourraient peut-être plus se rendre après leur mort.

Le livre 5 contient un descriptif complet de l'Empire des Ombres.

Les tatouages

Un tatouage est un dessin à l'encre, ou autre pigment, déposé sous l'épiderme, généralement à l'aide d'une aiguille. Il est réputé indélébile. En Chine, le tatouage est appelé « Ci Shen ». Bien que sa pratique remonte à plusieurs milliers d'années, elle n'est pas très répandue et même considérée dans certains cas comme une offense. Par exemple, certains criminels pouvaient être condamnés à avoir le visage tatoué afin que jamais on n'oublie leur crime.

Dans la présente campagne, les tatouages ont été détournés de leur fonction culturelle et esthétique au profit du mythe.

Encres et rituels

Les tatoueurs utilisent des encres rarissimes dans la réalisation de ces tatouages. La recherche d'encres spéciales est une quête permanente : antiques écritoires chinoises, source inaccessible et même utilisation de sang humain ! Très souvent, il faut

Tatouage d'un dragon



Un authentique tatouage

Le plus célèbre tatouage chinois est celui de Yueh Fei, un soldat qui servait la dynastie song.

Durant une bataille, le maréchal qui commandait Yueh Fei se rendit à l'ennemi. Écœuré, il démissionna et rejoignit sa mère. Celle-ci, ne pouvant admettre que son fils ne serve plus son pays, et pour que jamais il n'oublie son devoir, lui tatoua dans le dos les caractères résumant un principe : « servir son pays avec une loyauté ultime ». Yueh Fei retourna à la guerre et devint un général respecté. Le tatouage de Yueh Fei est encore évoqué aujourd'hui dans un opéra créé à sa gloire.

aller prélever ces encres sur des créatures mythiques toujours vivantes. Les illustrations de tatouages magiques sont jalousement conservées sur d'anciens rouleaux ou sont cachées au cœur de bibliothèques hors de portée des non-initiés.

Les tatouages sont réalisés à l'aide d'aiguilles ou de bambous effilés. La réalisation de motifs chargés de pouvoirs magiques s'accompagne de rituels mêlant imprécations gutturales et transes hallucinatoires. Réaliser un motif simple prend moins d'une heure. Réaliser le Tatouage Suprême prendrait plusieurs semaines. À noter que les tatouages ne sont que l'aspect externe visible de l'influence des encres sur le porteur. Même si l'on parvenait à effacer le tatouage, par chirurgie ou moyen magique, les encres de sang et leurs pouvoirs resteraient mêlés au sang du porteur.

Devenir porteur d'un tatouage rituel

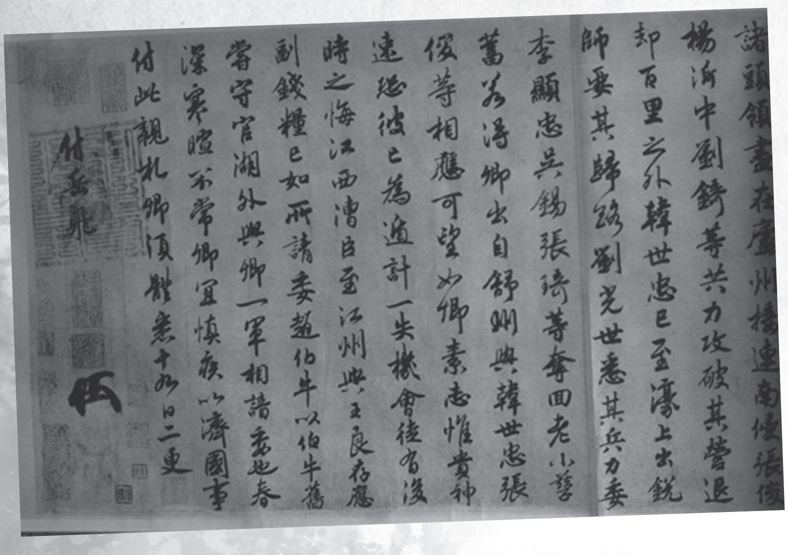
Recevoir le pouvoir d'un tatouage rituel signifie, en retour, supporter une souffrance sans nom. En effet, à la brûlure des pigments étranges introduits sous la peau s'ajoute une douleur mentale, résultat de l'emprise du tatouage rituel sur son porteur. L'esprit vacille, corrompu par la douleur et la force du rituel. Il semble uniquement se concentrer sur la zone du corps torturée et accroître la douleur des aiguilles perçant la peau.

Les pouvoirs des tatouages

Ces pouvoirs sont innombrables et correspondent à la multitude de motifs qu'il est permis d'inventer. Voici la liste des tatouages imaginés pour cette aventure. Le Gardien a toute liberté pour en inventer d'autres de son choix selon les nécessités de son histoire.

À chaque tatouage est associé : la durée de réalisation et les effets. Quelle que soit la nature du tatouage, la cible risque de perdre 0/1D4 SAN pour chaque tranche d'heure nécessitant sa réalisation. Par exemple, un tatouage nécessitant 1h30 de travail imposera à sa cible deux test de SAN.

Un ordre manuscrit de l'empereur Gaozong au général Yueh Fei



Le Sceau du Dragon

30 minutes



Le Sceau du Dragon place ses porteurs sous la domination absolue du porteur du Tatouage Suprême. Sayk Fong Lee tatoue certains individus qu'il croiseafin de s'assurer des alliances nombreuses lorsqu'il deviendra Rançonneur de Droit Divin en portant le Tatouage Suprême. De plus, il considère que ce tatouage humilie ses victimes.

La Griffe Acérée du Dragon

120 minutes



La Griffe Acérée du Dragon trouve ses origines dans l'apprentissage du combat rapproché.

Le porteur bénéficie d'un dé bonus lors de l'utilisation des compétences de combat au corps à corps.

L'Écaille du Dragon

60 minutes



L'Écaille du Dragon symbolise la protection des combattants.

Le porteur bénéficie de trois points d'armure contre tous types d'attaques.

Les Crocs d'Ivoire du Tigre
60 minutes



Les Crocs d'Ivoire du Tigre illustrent la toute puissance du combat au corps à corps du tigre.

Le porteur double la puissance de son Impact.

Les détours retardent la maladie
60 minutes



Ce tatouage illustre la possibilité de retarder la maladie en lui faisant faire des détours semblables à deux d'une rivière entre des montagnes chinoises.

Le porteur bénéficie d'un dé bonus lorsqu'il doit tester la progression de sa maladie (la peste dans la campagne), en attendant de trouver les moyens d'une guérison.

Les Anneaux du Dragon
120 minutes



Les Anneaux du Dragon assurent à la fois protection et agilité.

Le porteur bénéficie de quatre points d'armure contre tous types d'attaques et passe son esquive à 75%.

Les Effigies Sanglantes
10 heures



Les Effigies Sanglantes sont issues de la plus noire des magies chinoises. Ces tatouages sont réalisés avec un mélange d'encre, de sang et de composants connus seulement de quelques initiés. Ils débutent toujours autour du nombril et peuvent s'étendre sur tout le corps. Ils sont implantés avec des aiguilles d'os ou d'ivoire plus profondément sous la peau, à la limite des terminaisons nerveuses et des vaisseaux sanguins. Ils représentent des créatures nées de l'esprit d'improvisation du tatoueur.

Les effigies n'attendent qu'un mot d'ordre du tatoueur pour s'animer en accaparant le sang et les organes vitaux de leur porteur. Ce dernier meurt en offrant une vie de quelques minutes à la créature du tatouage : démon stylisé ou créature d'un mythe innommable. Cette dernière affronte tout ce qui passe à sa portée, avant que son cœur n'explose et que son corps s'effondre sur le sol.

Les caractéristiques de ces créatures sont les mêmes que celle des bestiaires.

Le Sang des Ombres
10 heures



Sayk Fong Lee porte sur le corps les représentations de créatures qu'il s'est lui-même tatoué : goules, zombies, squelette, etc. Sur un mot de commande connu de lui seul, les encres quittent son corps (sans lui causer de dégâts) pour former durant quelques minutes une créature de taille humaine. Elle attaque la cible choisie pas le sorcier mandchou.

Les caractéristiques de ces créatures sont les mêmes que celle des bestiaires. Sayk Fong Lee utilise généralement ce pouvoir pour couvrir sa fuite.

Le Tatouage Suprême

Il est l'ornement dorsal des Rançonneurs de Droit Divin. C'est de lui que ces créatures mythiques tirent leur incommensurable pouvoir. La légende du dernier des Rançonneurs de Droit Divin raconte que ses pairs le punirent de son alliance avec les hommes en lui arrachant la peau du dos. Il erre désormais entre les limbes et notre monde à la recherche d'un moyen de rejoindre ses ancêtres dans la mort.

Dans cette aventure, la peau du dos du Rançonneur de Droit Divin, ornée du Tatouage Suprême, sert de reliure au Necronomicon ! On prétend que ce livre mythique est recouvert de peau humaine. Mieux que cela, il possède en fait le pouvoir des Rançonneurs de Droit Divin.

C'est ce que découvriront les investigateurs dans le scénario intitulé « Le sacre de Sayk Fong Lee » (cf. p. 10).

La Goule Combattante
4 heures



Ce tatouage représente une goule en armure de peau. Il peut être utilisé par Agaï Chen pour défendre sa vie. Pour animer la créature, il doit arracher le fragile lambeau de peau sur lequel elle est tracée, sur une dizaine de centimètres.

La blessure cause 1 point de dégâts. Le tatouage jeté sur le sol s'anime pour devenir une goule de taille humaine qui attaque son plus proche adversaire (même son lanceur).

Caractéristiques : Armure en cuir : 2 points. Arme : Crocs 50%, dégâts 1D6. 10 Points de vie. San 1/1D6.

Les Pantins Combattants
4 heures



Ces tatouages représentent des guerriers de l'ancien temps. Pour animer les créatures, le sorcier doit arracher les fragiles lambeaux de peaux sur lesquels ils sont tracés.

Chaque blessure cause 1 point de dégâts. Un tatouage jeté sur le sol s'anime pour former un guerrier de taille humaine qui attaque aussitôt son plus proche adversaire.

Caractéristiques : Armure en cuir : 2 points. Arme : lance 50%, dégâts 1D6. 10 Points de vie. San 0/1D3.

Notons enfin l'existence du tatouage pectoral de Louis Lonsdale. C'est en fait un portail permettant de rejoindre l'Empire des Ombres. Il faut une dizaine d'heures pour le réaliser. Les investigateurs seront simplement les témoins de son utilisation et ne pourront pas le recevoir ou agir vis-à-vis de lui.

Le diseur de bonne aventure chinois



Les messages divinatoires

Un aperçu de l'avenir

Les Chinois sont extrêmement superstitieux et rien ne changera leurs certitudes concernant les chiffres magiques, les malédictions ou le pouvoir de la divination. Dans notre histoire, les investigateurs peuvent recevoir d'étranges messages de la part d'un mystérieux Marchand Ambulant. Ces messages leur prédisent l'avenir ou sont destinés à les guider dans leurs décisions.

Aussi anodins soient-ils, les messages sont en fait des clés de résolutions d'intrigues et peuvent aider les investigateurs dans leurs réflexions. Bien sûr, ils peuvent paraître incomplets, parfois contradictoires ou manquer de clarté. Il appartient donc aux investigateurs de les interpréter et d'en tirer le meilleur parti.

Le Marchand Ambulant qui les distribue va apparaître très souvent durant la campagne. Le Gardien prendra donc un

soin particulier à sa mise en scène, gage d'une étrange ambiance, accueillie par les investigateurs avec autant d'impatience que de méfiance...

Le Rêve d'Opium

Un monde onirique et redoutable

À la fin du XIXe siècle, les Occidentaux importèrent massivement l'opium en Chine. Pour s'en défendre, quelques factions chinoises déclenchèrent ce qu'on appela « La Guerre de l'Opium », qui s'acheva sur de belles promesses des impérialistes et l'organisation clandestine du commerce de la drogue.

Dans notre histoire, l'opium est plus qu'une substance abrutissante. Fumer l'opium conduit à découvrir le Rêve d'Opium, un univers onirique empli de créatures insatiables sur lequel le corps ou l'esprit n'ont aucune prise. Le fumeur peut découvrir un monde d'apparence semblable à la réalité et dont la visite peut révéler des secrets cachés ou des révélations métaphoriques, dont seul un esprit clair peut tenter de deviner le sens.

Les investigateurs vont avoir l'occasion d'entrer dans le Rêve d'Opium afin d'y rechercher des informations ou pour libérer un prisonnier du sommeil. Ce voyage prend la forme d'un rêve étrange qu'il faut quitter sans tarder et peut représenter une expérience unique, même pour les investigateurs aguerris.



Fumeuse de pipe en Asie

Les sociétés secrètes

Origines

C'est vers le VIIe siècle que l'on voit apparaître les premières « sociétés fraternelles ». Implantées dans les villages, les « sociétés de funérailles » collectent un genre de cotisation permettant d'organiser les funérailles de ses membres. Les « sociétés de mariage » organisent les coûteuses célébrations à partir de contributions des villageois. À cette époque, ces sociétés ont presque toujours une fonction rituelle et religieuse. Mais dans la mesure où elles cantonnent leurs activités à l'intérieur des villages, les autorités, religieuses et impériales, ne remettent pas en question leurs activités.

C'est au XVIIIe siècle qu'émergent des sociétés secrètes considérées comme dangereuses. Elles attirent l'attention en s'appropriant la pratique du « serment du sang », c'est-à-dire qu'elles scellent l'union de ses membres par des sacrifices. Il se trouve que cette pratique était jusqu'alors plutôt réservée à des mouvements politiques insurrectionnels ou à des bandes de criminels ou de pirates. Ce nouveau geste rituel en forme de provocation résume les intentions et l'état d'esprit de ces nouvelles sociétés secrètes.

Dans cette aventure, les investigateurs vont croiser plusieurs sociétés secrètes, certaines historiques, d'autres inventées pour les besoins de l'histoire. Aucune n'est meilleure que l'autre. Chacune œuvre dans l'ombre pour son propre compte.



Les Sociétés dans cette aventure

Les Gardiens du Dernier Sacrilège et les Veilleurs

Les Gardiens et les Veilleurs sont une très ancienne société née du conflit entre les hommes et les Rançonneurs de Droit Divin. Les Gardiens s'assurent que personne ne découvre les secrets des Rançonneurs, tandis que les Veilleurs maintiennent le dernier Rançonneur en sommeil.

Vers le début du XVIe siècle, les Gardiens se mirent également à protéger certains clients des fumeries d'opium du nord-est de la Chine. Il s'agissait d'éviter qu'ils ne soient dépouillés ou tués dans leur sommeil. Ils découvrirent que les volutes d'opium dissimulaient d'épouvantables horreurs qui pénétraient dans notre monde en empruntant le sommeil des drogués. Elle érigea ses lames tranchantes en rempart contre ces ignominies et étendit son influence de par le monde dans la plupart des communautés chinoises expatriées.

Quand, à la fin du XIXe siècle, les Occidentaux luttèrent contre le trafic d'opium, les Gardiens se gardèrent bien de protéger les consommateurs étrangers. Ces derniers affrontèrent dans leur Rêve d'Opium des cauchemars de toutes sortes.

Les deux sociétés viennent volontiers en aide aux individus marqués du Sceau du Dragon, car elles savent que Sayk Fong Lee suit leur parcours. C'est un bon moyen de surveiller ses agissements et ses ambitions.

Les veilleurs sont les seuls à œuvrer pour la sauvegarde mentale du monde en surveillant la surface d'un lac perdu dans les montagnes de Mandchourie. Ils observent le combat millénaire que mènent les démons de la terre et les démons dans les eaux troubles et boueuses qui dissimulent une cité engloutie. C'est là que reposent le dernier Rançonneur de Droit Divin et sa terrifiante monture, le Messager des Tourmentes.

Les veilleurs usent de l'opium en psalmodiant des rituels qui leur donnent le pouvoir d'apercevoir l'avenir. Ils sont les alliés du Rançonneur de Droit Divin déchu et utilisent leur pouvoir pour tenter d'informer les investigateurs. En effet, les messages divinatoires que les Occidentaux reçoivent de la part du Marchand Ambulant, proviennent en fait des visions d'avenir des veilleurs.

La société des veilleurs recrute ses membres en usant de la divination. Nul ne peut entrer à leur service autrement que par ce moyen. Les veilleurs voient dans leur propre avenir celui ou celle qui servira leur cause. Alors seulement, ils le recrutent, le forment et lui ouvrent les voies de l'avenir.

La société secrète de Qian Lan figure parmi les plus anciennes sociétés secrètes de Chine. Elles accueillent les plus pauvres et les plus démunies, mais sont surtout les yeux et les oreilles de ceux avec lesquels elles concluent des alliances.

Leurs membres, exclusivement féminins, sont répartis sur la totalité du territoire. Certaines d'entre elles utilisent en outre un code secret qu'elles sont les seules à comprendre : le Nushu (Cf. *Nushu, écriture secrète des femmes*, Livre 4, p. 46).

Cette société secrète sera peut-être la seule alliée sincère des investigateurs (cf. *La société secrète des Mendiantes de Qian Lan*, Livre 4, p. 45).

Le Dragon Noir est une société secrète japonaise historique visant l'extension territoriale du Japon. Elle est à l'origine des projets d'invasion par le Japon de la Mandchourie et du reste de l'Asie. Elle connaît l'existence de la société de L'Océan Noir, mais dans notre histoire, elle ignore que cette dernière est infiltrée par les profonds, les « Poissons qui Marchent » (cf. *Sociétés Secrètes Orientales.* Livre 4, p. 20). Les investigateurs pourront croiser des membres de cette société, mais pas avoir directement affaire avec elle.

L'Océan Noir est une société secrète japonaise historique ayant pour ambition la suprématie territoriale et maritime du Japon en Asie. Dans notre histoire, elle est dirigée par les profonds, également appelés « Shen De ». Les Poissons qui Marchent ambitionnent de coloniser l'ensemble du littoral et des côtes de la Mandchourie. Ils sont à l'origine de la destruction de la flotte russe en 1905 et contrôlent une grande partie de la marine japonaise (cf. *Sociétés Secrètes Orientales.* Livre 4, p. 20). Les investigateurs auront directement à faire avec le maître de cette société : Tsatoba, le shaman des profonds, qu'ils rencontreront lors de leur arrivée à Dairen. Il est le second grand adversaire de cette aventure.

Sociétés secrètes en Chine

Associations ou fraternités clandestines, connues dans l'Empire chinois dès les premiers siècles de notre ère et qui se sont perpétuées jusqu'au milieu du XXe siècle. À la fois groupes d'insoumission collective, centres de lutte politique contre le pouvoir impérial et foyers de dissidence idéologique, elles constituaient un phénomène récurrent dans la vie sociale de l'ancienne Chine. Elles se regroupent en deux grands ensembles. Au Lotus blanc (*Báiliánjiào*), apparu au XIIe siècle sous les Sòng et implanté en Chine du Nord, se rattachent notamment les Huit Diagrammes (*Baguà*), qui faillirent s'emparer du palais impérial de Pékin en 1813, les Boxeurs (*Yìhétuán* ou *Yìhéquán*), les Abstinents (*Zhaijiào*), parmi bien d'autres groupes dérivés. La Triade ou Société du Ciel et de la Terre (*Sanhéhuì* ou *Tiandìhuì*), fondée au XVIIe siècle par des partisans des Míng pour résister à la conquête mandchoue, était au contraire influente en Chine du Sud, de même que ses filiales plus ou moins lointaines : la Société des aînés et des anciens, ou des frères aînés (*Gelǎohuì*), créée au milieu du XIXe siècle, la Bande verte (*Qingbang*), influente parmi les bateliers du canal Impérial, la Bande rouge (*Hóngbang*), puissante parmi les coolies de Shànghǎi.

La base sociale des sociétés secrètes était complexe. Leurs adhérents étaient recrutés essentiellement dans les classes populaires, chez les paysans pauvres, mais plus encore parmi les errants et marginaux de la société rurale : portefaix, journaliers agricoles, vagabonds, colporteurs, artisans itinérants, bateliers, baladins, contrebandiers... Les sociétés secrètes attiraient également les pauvres gens et les coolies des villes, dont beaucoup étaient des paysans transplantés de fraîche date dans un environnement hostile et qui cherchaient dans ces « structures d'accueil » un remède à leur déracinement. Les soldats licenciés, réduits au vagabondage en raison des distances qui les séparaient de leurs villages d'origine, leur fournissaient un nombre considérable d'affiliés. Enfin, à côté de ces éléments populaires, elles comptaient parmi leurs membres des transfuges des classes dirigeantes : lettrés ayant échoué aux examens, fonctionnaires dégradés, notables intrigants, fils de famille dévoyés, commerçants impatients de s'enrichir par tous les moyens.

La loi et les autorités impériales réprimaient très sévèrement l'appartenance aux sociétés secrètes. On les appelait « bandits religieux » (*jiàofěi*), « bandits des bandes » (*huìfěi*), « bandits à turbans » (*fúfěi*), « bandits à lance » (*gefěi*), « bandits rouges » (*hóngfěi*), « bandits qui se réclament de la dynastie Míng » (*hóngfěi*), « bandits oiseaux de nuit », c'est-à-dire contrebandiers (*xiaofěi*), « bandits du sel » (*yánfěi*). Tous ces termes mettent en évidence leur caractère de dissidence à la fois religieuse, sociale et politique, d'opposition globale à la société confucéenne et conservatrice.

Les sociétés secrètes possédaient en effet une idéologie propre, nourrie d'emprunts aux cultes populaires et aux systèmes philosophiques ou aux religions minoritaires (taoïsme, bouddhisme, manichéisme). Elles promettaient pour l'au-delà une vie nouvelle, enseignaient des techniques d'immortalité d'origine taoïste. La secte du Lotus blanc, fondée vers 1130 par un moine, avait repris au bouddhisme le thème messianique de Mílèfú (*Maitreya*), le Bouddha rédempteur, et les influences manichéennes, notamment la notion de « lumière » (*míng*), étaient présentes dans son rituel. Les sociétés secrètes faisaient grand usage de rites d'initiation très élaborés (par exemple, le serment du sang dans le cérémonial d'affiliation à la Triade), des chiffres sacrés, des médiums et des devins, de l'écriture automatique avec le pinceau magique, des signes de reconnaissance, du langage secret, des recettes d'invulnérabilité, des techniques naturistes comme celle de la boxe sacrée (chez les Boxeurs, notamment). Ces pratiques magiques et religieuses constituaient un lien puissant entre leurs membres, tenus par ailleurs au secret absolu. Dans leurs réunions, la nuit et la montagne jouaient un grand rôle, à la fois physique et symbolique, par opposition à la société officielle qui s'inscrivait, elle, dans le champ diurne et dans le plan de la rizière irriguée. Les sociétés secrètes affirmaient aussi l'égalité de leurs membres et le libre accès de tous aux divers degrés de leur hiérarchie interne ; elles donnaient une place particulière aux femmes, prenant ainsi le contre-pied du modèle social confucéen, fondé sur le cloisonnement des classes (lettrés, paysans, artisans et marchands), la hiérarchie patriarcale et la subordination de la femme.

La dissidence sociale allait de pair avec la contestation idéologique. En période de crise politique ou agraire, lors des changements de dynastie (*gémìng*), elles pouvaient mobiliser des millions de paysans : ainsi à la fin des Hàn (jacquerie des Turbans jaunes en 184), à la fin des Sòng (XIIe), à la chute des Míng (milieu du XVIIe). En période plus calme, elles se repliaient sur une sorte de banditisme égalitaire, inspiré de leur slogan « pillons les riches, aidons les pauvres » (*dǎfù jìpín*). Elles tiraient de gros profits de l'attaque des greniers impériaux, des *yámén*, des convois officiels, des maisons des riches marchands, ainsi que de la contrebande du sel, du trafic de l'opium et, plus tard, des armes à feu ou de la piraterie, profits qui étaient partagés égalitairement. Ces activités leur conféraient le caractère de sociétés à but lucratif et d'entreprises de « reprise collective » sur les propriétaires fonciers et sur l'État bureaucratique.











Tout en se réclamant du moralisme confucéen et du principe d'harmonie sociale, les sociétés secrètes représentaient la principale force d'opposition politique. Dénonçant les fonctionnaires corrompus, les impôts abusifs et les exactions de l'armée, elles constituaient une véritable « contre-société », ayant sa propre légalité rebelle, ses tribunaux et ses prisons, son Code pénal secret. Cette fonction de dissidence politique était particulièrement importante sous les dynasties étrangères (les Yuán aux XIIIe et XIVe, les Qing du XVIIe au XXe) et prenait alors l'allure d'un légitimisme dynastique. Ainsi, après la chute des Míng et jusqu'à la révolution de 1911, les sociétés secrètes, notamment la Triade, firent une active propagande mandchoue au nom du mot d'ordre « *fǎn Qing, fù Míng* » (« Renversons les Qing, restaurons les Míng »). Elles ont donc été étroitement mêlées à toutes les grandes secousses de la Chine moderne et ont ainsi participé aux grandes révoltes paysannes du milieu du XIXe siècle (la Triade a initialement collaboré avec les chefs Tàipíng et a organisé une série de soulèvements à Shànghǎi, à Amoy et à Canton entre 1853 et 1855). Leur tradition de lutte contre les Mongols et les Mandchous les préparait aussi à combattre la pénétration impérialiste, et la Triade a animé la résistance populaire à l'intervention française en Chine du Sud lors de la guerre franco-chinoise de 1884-1885. Les Barbes rouges (*Hónghúzi*) firent de même en Mandchourie contre les troupes russes. L'insurrection anti-étrangère des Boxeurs (1897-1900) n'a donc pas été un épisode isolé.

De même, les sociétés secrètes ont encadré le mécontentement populaire à la fin de l'Empire. Bien des soulèvements tentés par les républicains du *Tóngménghuì* (Société de la conjuration) dans les années 1900 à 1911 le furent de concert avec la Triade (plusieurs dirigeants du mouvement républicain et Sun Yat-sen lui-même lui étaient affiliés), la Bande rouge et le *Gelǎohuì*, très influent dans l'armée impériale. Après la révolution de 1911, les sociétés secrètes conservèrent leur influence, surtout chez les paysans de l'intérieur – la IIIe Internationale s'intéressa en 1926 aux Piques rouges (*Hóngqianghuì*) – et furent encore capables de mobiliser par endroits ceux-ci contre l'occupation japonaise pendant la Seconde Guerre mondiale. Dans les villes, en revanche, elles dégénérèrent précocement en gangs. C'est le cas de la Bande verte de Shànghǎi : le *Guómíndǎng* s'en servit pour écraser le mouvement communiste en 1927, et Tchang Kaï Tchek lui fut probablement affilié. La Triade, restée très active dans les *treaty ports* et chez les émigrés, devint elle aussi une sorte de mafia asiatique, et certaines de ses sections collaborèrent avec les Japonais en 1937-1945. Vivement combattues par les autorités de la Chine populaire, en raison de leurs liens avec Táiwan, les sociétés secrètes ne figurent plus parmi les mécanismes importants des luttes politiques et sociales chinoises.

L'art chinois dans cette campagne

Les Chinois sont de grands amateurs d'art. Leur civilisation très ancienne leur a permis de développer très tôt des secrets de fabrication et de donner vie à des œuvres qui ont traversé le temps. Ces artefacts s'échangent à prix d'or sur les marchés des antiquités.

Dès le début de l'aventure, les investigateurs vont découvrir la présence de nombreux artefacts inspirés de l'art traditionnel chinois. Certains sont dotés de pouvoirs magiques, d'autres ont des qualités ornementales, tandis que quelques-uns permettent de mieux comprendre les enjeux de l'aventure. Sans entrer dans un exposé d'expert, voici quelques informations concernant ces objets fascinants.

Les Jades

« *À l'image de la bonté, parce que doux au toucher ; à l'image de la prudence, parce que ses veines sont fines et compactes ; à l'image de la justice, parce que ses angles sont fermes, mais ne blessent pas : à l'image de la musique, parce qu'on en tire des sons clairs ; à l'image de la bonne foi, parce que ses qualités intrinsèques se voient de l'extérieur… à l'image de la Voie de la Vertu, parce que chacun l'estime, tel est le jade…* »

Le Livres des Rites – Confucius

Le jade, que les Chinois nomment Yu, désigne généralement du silicate de calcium appelé aussi néphrite. Cette pierre n'a rien de précieux, mais sa dureté et le travail des artisans depuis sept mille ans en ont fait un élément sans équivalent en occident. Il est le support de toutes les imaginations. Figurines, bijoux, ornement… le jade associe culture, tradition, art et mysticisme.

Sa couleur varie du jaune au bleu, en passant par le plus large du spectre verdâtre. Dans l'iconographie taoïste, il procure l'immortalité. Aussi, les alchimistes l'emploient-ils dans leurs élixirs de longévité.

L'Urne de Jade

Dans notre histoire, l'Urne de Jade est un objet qui abrite les cendres de l'Écorcheur Céleste, un médecin si puissant qu'il peut accomplir les plus grands prodiges. Pour le moment, elle est ensevelie dans une lointaine cité de Mongolie, mais sera bientôt au centre de toutes les convoitises.

Les bronzes anciens

« *Les bronzes chinois de l'époque préchrétienne nous introduisent dans les mystères des idées religieuses et l'Asie orientale. L'étude des anciens bronzes a été poursuivie en Chine par des générations de savants. Ils avaient le plus grand respect de la parole écrite et étaient d'avis qu'elle se conservait mieux dans le bronze que dans la pierre. Tous les autres supports utilisés dans les temps anciens, tels que tablettes de bois ou rouleaux de soie, étaient beaucoup moins résistants ; ils se sont désintégrés depuis longtemps.* »

Stephen W. Bushell,
Chinese Art, Londres, 1914.

Le bronze est constitué d'un alliage de cuivre et d'étain. En poésie et en littérature, on le désigne sous le nom d'airain. Les bronzes chinois ont fait la fierté et la réputation de leurs auteurs. Ils se déclinent en pièces de monnaie, vases, trépieds de cérémonie, vaisselle, armes, etc. Les collectionneurs recherchent particulièrement les œuvres des deux premiers millénaires avant notre ère. Les dynasties royales Shang et Shou et ont fait montre d'une très grande maîtrise de ce matériau durant l'âge du bronze.

Le Brûloir de Hu Feng

Dans cette aventure, le Brûloir de Hu Feng est un artefact activement recherché par les Poissons qui Marchent, les profonds. C'est une arme contre les ombres et surtout le composant essentiel d'un rituel capable d'anéantir les ténèbres de l'Empire des Ombres qui s'immiscent dans notre monde.

Pour l'heure, il est enseveli dans une tombe mandchoue, dans la ville de Bayuquan.

L'Ivoire

« *Le Rêve est une seconde vie. Je n'ai pu percer sans frémir ces portes d'ivoire ou de corne qui nous séparent du monde invisible.* »

Gérard de Nerval

L'ivoire est la composante principale des défenses ou des dents de nombreux animaux, comme l'éléphant, le morse, le phacochère, etc. Pourquoi pas du dragon ? Depuis la préhistoire, l'homme sculpte l'ivoire à des fins usuelles, mais également décoratives.

Les Chinois connaissent la valeur marchande de l'ivoire et lui attribuent des vertus magiques. Dans cette campagne, les investigateurs pourront découvrir plusieurs œuvres en ivoire, mais aucune d'eux n'a de vertus magiques. Le Gardien a donc tout le loisir d'inventer un objet rituel de son choix en utilisant ce composant.



SAYK FONG LEE, LE SORCIER MANDCHOU

Sayk Fong Lee – Inspirations et évolutions

Dans les années 20, le péril jaune prend les traits de Fu Manchu, sous la plume de l'écrivain américain Sax Rohmer. Le plus célèbre des grands méchants chinois est le père spirituel de Sayk Fong Lee. Mais avec le temps, le sorcier mandchou a pris une identité propre.

Celle-ci est née dans les pages d'un autre ouvrage, une nouvelle du maître de l'aventure Robert E. Howard intitulée *Skull-Face*. L'histoire met en scène un Occidental aux prises avec « quelque chose » de dissimulé dans les volutes de l'opium.

Cette chose a donné vie et conscience au personnage de Sayk Fong Lee. Il fallait que le sorcier mandchou ait quelque chose de mystique et qu'il soit en mesure de prendre le contrôle des plus terrifiantes horreurs du Mythe, que ce soit par la magie ou avec l'aide d'entités venues d'ailleurs. Il fallait que l'évocation de son nom soit immédiatement associée aux effrayantes mythologies chinoises. Il était impérieux que ses ennemis se voient morts simplement en imaginant s'opposer à lui.

Voici Sayk Fong Lee, dont l'inhumanité en fait un intouchable, mais dont l'unique faiblesse porte le nom de Liu Chen, sa fille.

Un redoutable adversaire

Sayk Fong Lee est l'ennemi central de cette campagne. Ce sorcier mandchou recherche le pouvoir ancestral des Rançonneurs de Droit Divin.

Il a le redoutable privilège de maîtriser à la fois la magie noire chinoise, les arcanes de la politique internationale et la stratégie militaire ! S'il parvient à mettre ses plans à exécution, il deviendra un Rançonneur de Droit Divin à qui il sera permis de chevaucher une terrifiante monture, le Messager des Tourmentes. Si les investigateurs ne l'arrêtent pas, il deviendra invincible et pourra lancer ses armées à la conquête de l'Asie, puis du reste du monde.

Il nourrit son appétit de pouvoir, mais également sa vengeance envers ceux qui ont tenté de se mettre en travers de son destin. Ses ambitions vont bien au-delà de la simple prise de contrôle d'un empire. Il compte sur ses nombreuses alliances pour appuyer les actions de ses troupes motorisées et sur la puissance du Mythe pour donner à son armée un pouvoir inégalé.

Il utilise sa magie pour obtenir les soutiens des dirigeants parisiens, russes ou japonais. Ses propres serviteurs lui sont dévoués jusque dans la mort et peut-être même au-delà.

Arrogance et reconnaissance

Comment les investigateurs peuvent-ils espérer survivre à un tel affrontement ?

Sayk Fong Lee est un homme extrême dans ses défauts et ses qualités. Il est arrogant et méprise la plupart des autres hommes. Pour lui, les investigateurs sont juste des intrus insignifiants et inoffensifs incapables d'appréhender ses desseins. Les anéantir ne lui apporterait aucune satisfaction. Même s'il est informé de leur voyage de Paris jusqu'en Mandchourie, il sait par avance que le petit groupe va disparaître, englouti par la grande guerre qu'il prépare sur son propre territoire : l'invasion japonaise !

En revanche, il n'hésite pas à tatouer le corps de ses captifs d'un glyphe magique qui fera d'eux des serviteurs soumis lorsqu'il sera Rançonneur de Droit Divin : le Sceau du Dragon.

Sa fille, une faiblesse exploitable ?

Mais Sayk Fong Lee saura cependant se montrer reconnaissant envers ceux qui, durant le scénario d'introduction, auront sauvé sa fille, Liu Chen, de l'emprise de l'Arcane des Cinq Supplices. Il est possible que cette reconnaissance intervienne tardivement dans l'aventure et cette possibilité est d'ailleurs plutôt réservée à la confrontation qui aura lieu à Harbin, dans le palais du seigneur de guerre.

En outre, quelle que soit l'antipathie que pourrait avoir le sorcier envers les investigateurs, la propre fille de Sayk Fong Lee saura implorer la clémence de son père envers ceux qui l'auront libérée de l'Arcane, un soir de représentation dans un petit théâtre d'ombres à Paris. Ce qui peut sembler un point de détail de cette biographie est donc au cœur d'une importante révélation de l'histoire, lors du *Sacre de Sayk Fong Lee*.

Les accords secrets du sorcier

Sayk Fong Lee a conclu des accords secrets avec toutes les factions actives de Mandchourie. Il est probable que la plupart d'entre eux restent ignorés par les investigateurs. Mais il importe que le Gardien en soit informé, pour le cas où il doive justifier de la cohérence des actions du sorcier, par exemple face à un investigateur perspicace ou pour expliquer les agissements d'une faction. Le Gardien peut faire en sorte de dévoiler aux investigateurs tout ou partie de ces accords durant la campagne, afin qu'ils puissent se rendre compte des niveaux d'enjeux auxquels ils sont confrontés.



Sayk Fong Lee

Sorcier mandchou

Sayk Fong Lee est un sorcier mandchou. Il a dérobé la majorité du savoir des Gardiens du Dernier Sacrilège et ambitionne de devenir empereur de Mandchourie et de s'emparer du Tatouage Suprême. S'il y parvient, il deviendra Rançonneur de Droit Divin et pourra chevaucher le Messager des Tourmentes.

Il est arrogant et méprise les Occidentaux. Très intelligent, il sait cependant qu'il vaut mieux les asservir que les détruire. C'est la raison pour laquelle il marque du Sceau du Dragon ceux qui pourraient lui être utiles lorsqu'il portera le Tatouage Suprême.

Physionomie

C'est un Mandchou d'une cinquantaine d'années, malgré le fait que les épreuves endurées lui en donnent dix de plus. Il émane de ce personnage étrange un très grand charisme. Il faut une volonté très forte pour ne pas être immédiatement impressionné par la puissance de son regard.

Comportement

Il apprécie la délicatesse et la finesse en toutes choses. Il apprécie les cérémonies individuelles sans fin, le recueillement et tout autre prétexte à l'isolement, comme prendre un thé ou de la nourriture. Ces moments sont pour lui l'occasion de s'enfermer dans le plus profond mutisme. Ces durant ces périodes de silence qu'il élabore ses plans.

Caractéristiques

FOR	60
DEX	60
POU	140
CON	55
APP	85
ÉDU	75
TAI	70
INT	90

Points de Vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 28

Combat

Aucune arme (juste des séides et toute son armée).

Compétences

Connaissance	75 % (37/15)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	75 % (37/15)
Action	25 % (12/5)
Magie chinoise	75 % (37/15)
Diplomatie	75 % (37/15)

Personnalité

Patient, ferme, redoutable

Tatouages

Sayk est toujours à la recherche de représentations lui permettant de réaliser de nouveaux tatouages. Ce n'est qu'à partir de ces dessins que l'on peut réaliser un motif qui aura un véritable pouvoir. Il faut employer des encres spéciales, par exemple le sang de ceux que l'on veut contrôler, et posséder un grand savoir-faire. La durée de réalisation varie selon la complexité du motif (entre 1 heure et 1 semaine).

- **Les Anneaux du Dragon**. Ce tatouage lui fournit 4 points d'armure contre toutes sortes d'attaques. Le même tatouage porte son Esquive à 75 % (37/15).
- **Les Pantins Combattants.** Ce tatouage représente des guerriers de l'ancien temps. Ils peuvent s'animer selon la volonté de Sayk Fong Lee et venir en aide à leur maître. Pour cela, le porteur doit arracher le lambeau de peau sur lequel ils sont tatoués. La blessure cause 1 point de dégâts. Le tatouage jeté sur le sol s'anime pour devenir une créature de taille humaine, qui attaque aussitôt son plus proche adversaire.

  Points de Vie : 10
  Impact : 0
  Carrure : 0
  Mouvement : 8

  Combat
  Lances 50 % (25/10), 1D8 (E) points de dégâts

  Protection
  Armure en cuir : 2 points.

  Perte de Santé Mentale
  SAN 0/1D3.

Sortilèges

- **Écarter les Démons des Eaux**. Ce sort fonctionne à l'inverse d'un sort d'invocation. Il donne à son jeteur le pouvoir de faire reculer les profonds. La confusion règne alors dans les esprits de ces derniers durant une dizaine de minutes.
- **Fascination**. Le sortilège permet d'interrompre l'action en cours de la cible. Cette dernière cesse son action durant 1 round, fascinée par le pouvoir du sorcier. Il suffit d'un regard et que le sorcier remporte un test opposé de POU, avec un dé bonus. Le sortilège instantané peut être relancé à volonté, mais généralement, Sayk Fong Lee a profité de l'avantage pour lancer ses séides contre son ennemi, ou quitter les lieux.

  Sayk Fong Lee peut utiliser ce sortilège pour s'aider dans sa fuite.
- **Guérison**. Le sorcier peut apporter un soin à une victime ou à lui-même (2D6 points de vie).

La panoplie de sortilèges du Mandchou est nettement plus complète, par exemple : localisation, qui lui permet de retrouver un individu, mais dont le pouvoir est bloqué par l'Arcane des Cinq Supplices. Le Gardien a donc tout pouvoir pour compléter cette liste, en prêtant attention au fait que Sayk Fong Lee n'élimine pas ses ennemis avec des sortilèges. Il est beaucoup plus raffiné que cela.

Le Gardien doit également conserver à l'esprit que Sayk Fong Lee a marqué du Sceau du Dragon bon nombre d'étrangers fort influents. Ces appuis forcés lui facilitent certaines discussions.

Avec son propre camp

Sayk Fong Lee est le conseiller secret du maréchal Zhang Xueliang. À plusieurs reprises, il a repoussé les dangers qui menaçaient son jeune protégé dans un seul but : conserver sa confiance jusqu'à ce que les astres soient propices. Le sorcier mandchou est donc particulièrement craint et respecté des chefs de guerre de la région, ce qui rend la parole du jeune maréchal, c'est-à-dire celle de Sayk Fong Lee, toute puissante en ces temps troublés. Aucun mandchou n'oserait tramer un complot contre l'un ou l'autre des deux hommes.

En outre, il est possible qu'il se montre fidèle au maréchal même s'il devenait empereur de la Mandchourie. Il pourrait en effet conserver ce chef de guerre à ses côtés, pour peu que celui-ci renonce à quelques accords historiques conclus avec ses voisins.

Avec les Japonais

L'histoire officielle rapporte qu'il existait de puissantes rivalités au sein même des forces japonaises. Dans notre histoire, ces dissensions internes sont illustrées par la division entre la marine japonaise, aux mains de la société secrète de L'Océan Noir et infiltrée par les profonds, et le gouvernement de Tokyo, influencé par la société du Dragon Noir.

La marine japonaise est le véritable ennemi de Sayk Fong Lee. Forts de cette arme, les profonds, dirigés par Tsatoba, ont déjà pris Port Arthur, où Sayk Fong Lee avait établi un repaire. Sayk Fong Lee sait qu'il n'y a aucun accord possible avec la marine.

Bivouac à la frontière russo-mandchoue



En revanche, il compte sur le fait que les forces d'invasion terrestres de la Mandchourie dépendront du gouvernement de Tokyo. Si Tokyo veut contrôler la Mandchourie, il lui faudra y installer un leader accepté par les Chinois : un empereur mandchou (ce en quoi l'histoire lui donnera raison dans tous les cas).

Mais il doit tout de même se montrer très prudent, car il sait que l'avis de la marine peut influencer les décisions du gouvernement de Tokyo.

Les accords conclus avec Tokyo sont donc les suivants :

- Droits d'exploitation par les Japonais des chemins de fer sur tout le territoire.
- Maintien des troupes mécanisées dans le nord de la Mandchourie. Cela représente 200 000 hommes. Historiquement, le commandant en chef de ces forces n'engagea pas ses troupes dans le conflit avec les Japonais, préférant négocier une alliance avec les Chinois nationalistes. Dans notre histoire, Sayk Fong Lee conserve ainsi une présence militaire contre l'appétit des Russes, dont il se méfie avec raison. Fort de cette armée moderne et s'il devient Rançonneur de Droit Divin, Sayk Fong Lee pourra conquérir l'Asie.

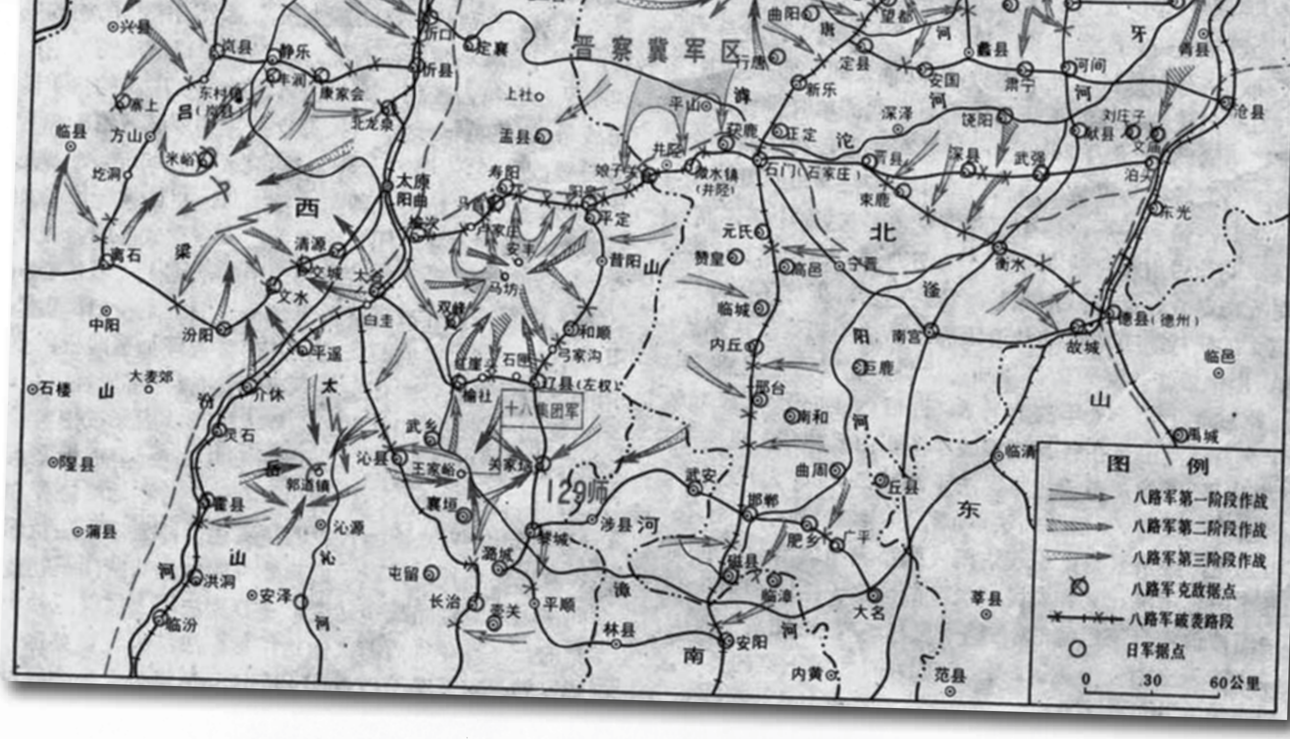
Avec les Russes

Sayk Fong Lee ne fait pas confiance aux Russes et il doit les tenir à l'écart tant que les Japonais n'ont pas achevé leur plan d'invasion. Il conclut donc avec eux des accords de principe, lui permettant simplement de circuler à sa guise sur le territoire soviétique et d'aller et venir en train depuis la Mandchourie jusqu'à Paris.

- Le Mandchou maintient ses troupes mécanisées du nord en retrait et ne les engagera pas dans un conflit (comme avec les Japonais, il préserve ainsi ses 200 000 hommes).
- Le Mandchou a le droit de circulation en Russie, contre la promesse de restituer Port Arthur aux Russes.

Avec ce dernier point, Sayk Fong Lee gagne sur les deux tableaux :

- Il fait patienter les Russes avides de retrouver un port hors glace sur l'est.
- Un port russe lui permettrait de réimplanter en mer Jaune une puissance maritime susceptible d'affronter à nouveau la marine japonaise et les profonds qui l'ont infiltrée.



Carte des opérations militaires durant la révolution chinoise

Dans tous les cas, le Mandchou fait patienter les Russes en leur laissant croire qu'ils peuvent lui soutirer d'autres avantages. Pour prouver sa bonne foi, il capture les anti-bolcheviques qui passent sa frontière pour échapper à Staline et les livre aux camps de prisonniers des dirigeants soviétiques.

C'est donc un jeu de faux-semblants, laissant croire que la délégation russe est une alliée de Sayk Fong Lee. Mais même si en 1931, les problématiques vitales de Moscou sont très éloignées des préoccupations frontalières, le Kremlin garde un œil sur ses frontières. Les investigateurs retrouveront à la frontière russe un certain capitaine Donovief, chargé de s'assurer que Sayk Fong Lee tient parole ou de l'éliminer.

Avec les Allemands

Sayk Fong Lee conserve des accords bienveillants avec l'Allemagne, dans l'éventualité où ce pays redeviendrait une puissance européenne. En effet, le maigre empire colonial allemand a déjà été démantelé après la Grande Guerre et il n'en subsiste aucune présence en Asie. Ces accords lui permettent d'aller et venir en train depuis la Mandchourie jusqu'à Paris :

- Droit de circulation en Allemagne. En échange, il appuiera toute demande des Allemands auprès des Chinois et de la Société des Nations pour la restitution des territoires autrefois allemands de la péninsule.

Avec les Français

Sayk Fong Lee méprise les Français, mais leur présence systématique sur les différents théâtres d'opérations internationaux l'invite à se montrer accommodant. Il peut ainsi maintenir le dialogue avec une puissance qui ne manquera pas de venir mettre le nez dans ses affaires lorsqu'il sera empereur de Mandchourie.

- Maintien des prérogatives commerciales françaises avec le territoire mandchou et soutien auprès de la Chine dans l'obtention d'une concession territoriale.

L'exposition ferroviaire en gare de l'Est est une aubaine. Le voilà invité par la France pour une représentation officielle qui servira de couverture à ses agissements criminels.

Avec les Américains

Sayk Fong Lee n'entretient pas de rapport avec les Américains pour le moment. Leur influence dans le contexte historique est reléguée au rang de médiateur entre les diverses factions.

De plus, il a conclu des accords secrets avec les Japonais et ne souhaite pas que le moindre échange avec les Américains inquiète ses alliés.

Avec les Chinois nationalistes

Sayk Fong Lee est le conseiller du seigneur de la guerre Zhang Xueliang. Historiquement, ce maréchal était l'allié des nationalistes contre les Japonais. Dans notre histoire, le maréchal est pour le moment esclave de l'opium et se laisse influencer par Sayk Fong Lee.

Le sorcier joue donc sur tous les tableaux : il vante le retour à une dynastie mandchoue pour s'assurer le soutien des séides et de l'armée, il négocie le maintien des troupes au nord comme le souhaite le gouvernement de Nankin, mais il ouvre le pays aux Japonais, auprès desquels il a négocié le trône de l'Empereur.



L'histoire de Sayk Fong Lee

Depuis toujours, la vie de Sayk Fong Lee s'est trouvée directement impactée par les évènements survenus dans l'histoire de la Mandchourie, qu'ils soient antérieurs ou postérieurs à sa naissance.

Il est important de saisir combien la vie de cet homme s'est trouvée bouleversée par les enjeux politiques et les agissements extrêmes des factions œuvrant dans la région. Dans le même temps, il influença grandement les évènements et c'est la raison pour laquelle le tableau suivant récapitule les dates essentielles du panorama historique, tout en précisant lesquelles sont liées à la vie du sorcier mandchou.

La part de l'histoire, la part de l'imaginaire

La section est légendée comme suit :

- **Date et lieux** : Le ou les pays concernés par l'évènement. La date de l'évènement.
- **La part de l'histoire** : L'histoire véritable, telle que les livres s'en souviennent.
- **La part de l'imaginaire** : Les fictions de l'auteur, indispensables pour nouer et dénouer les intrigues.

Les informations contenues dans **la part de l'imaginaire** sont suivies d'un code indiquant N1, N2 ou N3. Il s'agit du niveau de confidentialité de cette information.

Fonctionnement du niveau de confidentialité

D'une manière générale, les protagonistes de cette aventure ne connaissent pas les détails de la vie de Sayk Fong Lee. Ils spéculent également sur ses projets et, en définitive, agissent en aveugles face à un individu dont ils ne savent pas grand-chose.

Alors plutôt que d'encombrer la fiche de chaque personnage non-joueur de ce qu'il sait ou pas au sujet du sorcier, il lui est donné un niveau d'information allant de 0 à 3. Il peut ainsi éventuellement renseigner en conséquence les investigateurs.

- **Le niveau 0** indique que le personnage ignore tout du sorcier.
- **Le niveau 1** représente ce que tout un chacun peut savoir au sujet du sorcier : ses origines chinoises, son rôle officiel, etc.
- **Le niveau 2** représente les informations réservées à des individus déjà bien informés sur ses agissements, par exemple les leaders japonais ou le seigneur de guerre, ou encore l'existence de certains pouvoirs magiques.
- **Le niveau 3** enfin, est réservé à de rares initiés admis dans le cercle d'influences du mandchou.

Dans certains cas, un personnage non joueur peut connaître une information unique de niveau 2 ou 3. Dans ce cas, celle-ci est détaillée sur sa fiche. Cela illustre le fait que ce personnage peut être au courant d'un secret du sorcier, mais pas des autres informations de même niveau.

Le Gardien veille à diffuser ces informations au fil de l'aventure. D'une manière générale, on peut considérer que les investigateurs devraient avoir découvert bon nombre de secrets du Mandchou après leur confrontation durant *Le sacre de Sayk Fong Lee* (cf. livre 5).

Bien entendu, Sayk Fong Lee réserve pour lui-même ses plans de conquête et les raisons qui le poussent à rechercher le Necronomicon puis la tombe du dernier Rançonneur de Droit Divin.

1880

Lundi 5 janvier, Chine

La part de l'histoire

Début de l'Année du Dragon selon le calendrier soli-lunaire chinois (date de la nouvelle lune à Pékin, comprise entre le 21 janvier et le 20 février).

La part de l'imaginaire

Naissance de Sayk Fong Lee en Mandchourie. Son père est le grand maître des Gardiens du Dernier Sacrilège (N2).

Les Gardiens du Dernier Sacrilège veillent à ce que personne ne découvre la sépulture du Rançonneur de Droit Divin (N3).

Pour qu'il naisse en l'année du Dragon, son père dupe l'horoscope chinois et retarde le jour de sa naissance, ce qui a pour effet de tuer sa mère (N1).

Le père de Sayk impose l'admission de son fils parmi les Gardiens du Dernier Sacrilège, qui, tous les douze ans, recrutent des natifs du Dragon et les initient à la magie chinoise (N2).

1894

Japon, Chine

La part de l'histoire

Le Japon entame la conquête de la Corée.

Il déclare la guerre à la Chine.

Novembre : Le Japon s'empare de Port Arthur, à la pointe sud de la Mandchourie. Il prend le contrôle de la Corée.

La société secrète japonaise du Dragon Noir prône la prise de contrôle de la Mandchourie (N1).

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee étudie la magie des Gardiens à Harbin, une ville au cœur de la Mandchourie (N2).

Il découvre que son père est responsable de la mort de sa mère. Il lui voue désormais une haine farouche (N1).

Durant l'invasion de Port Arthur, la société secrète de l'Océan Noir s'empare d'un lieu de rituel du Dernier Sacrilège, lui dérobe des secrets et découvre son rôle dans la protection du Rançonneur (N2).

1895

17 avril - Japon, Chine

La part de l'histoire

Traité de paix entre la Chine et le Japon.

L'accord prévoit l'indépendance de la Corée et la cession au Japon du sud de la Mandchourie (Liao-Toung).

La part de l'imaginaire

Les Gardiens du Dernier Sacrilège sont affaiblis par la découverte de certains de leurs secrets par l'Océan Noir (N2). Ils décident d'infiltrer les colonialistes (N2). Sayk est inscrit dans une école occidentale à Pékin (N1).

Mai - Japon, Chine et puissances européennes

La part de l'histoire

À Tokyo, les représentants russes, français, anglais et allemands rejettent l'occupation de la Mandchourie. Le Japon, isolé, restitue le Liao-Toung et Port Arthur.

La Russie obtient la cession du chemin de fer transmandchourien et se fait céder Port Arthur pour un bail de 25 ans.

La France obtient une zone d'influence dans les régions proches du Tonkin.

L'Angleterre s'implante à Wei Hai-Wai et obtient une zone d'influence sur le Tibet.

L'Allemagne obtient pour 99 ans le territoire de Kiao-Tchéou.

Les puissances commencent à se partager le territoire chinois en zones d'influence.

La part de l'imaginaire

À 15 ans, Sayk est remarqué par les Anglais, qui envisagent de faire de ce jeune Chinois un agent de renseignements (N2).

Il apprend l'anglais et le français en quelques années (N1).

1900

Chine

La part de l'histoire

Soutenue par l'impératrice de Chine, Ts'eu-hi, la société secrète des Boxers (Yihetuan) « Poings de justice et de concorde », se révolte contre la présence étrangère. Les légations étrangères se retranchent à Pékin durant 55 jours et forcent l'impératrice à s'enfuir.

Un corps expéditionnaire international auquel participe le Japon vient en aide aux légations.

La part de l'imaginaire

À la demande des Anglais, il s'installe à Port Arthur pour infiltrer les Russes (N3).

Il lance les bases de sa propre organisation secrète et recrute des séides (N2).

Il retrouve le repaire des Gardiens et s'empare des nouveaux secrets accumulés par l'Océan Noir. En particulier, il découvre la présence d'une maigre bête de la nuit, qu'il fait secrètement déplacer jusqu'à Dairen (N3).

Bénéficiant du soutien des Anglais, Sayk Fong Lee infiltre les légations étrangères (N2).

Sans se faire repérer, il marque certains hauts responsables du Sceau du Dragon (l'américain Stuart Tanner et l'anglais William Willburn) (N3).

1902

30 janvier - Japon, Angleterre

La part de l'histoire

Signature du traité anglo-japonais : soutien diplomatique et militaire.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee acquiert une grande connaissance des Ombres : ombres combatives, esprit affamé, etc. (N3).

8 avril - Chine, Russie

La part de l'histoire

Accord russo-chinois sur l'évacuation progressive de la Mandchourie. Mais le tsar demande à la Chine un protectorat sur la Mandchourie et suspend l'évacuation le 18 avril 1903.

1904

8 février - Japon, Russie

La part de l'histoire

Le Japon attaque la base russe de Port Arthur.

Sept navires russes sont coulés.

La part de l'imaginaire

L'attaque est conduite par l'Océan Noir (N2).

Sayk Fong Lee revient précipitamment en Mandchourie (N1).

1905

1er janvier - Japon, Russie

La part de l'histoire

Le Japon s'empare de Port Arthur et de Mukden, en Mandchourie.

Les Russes se replient à Harbin.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee perd les repaires de Port Arthur et Dairen qui tombent

entre les mains des sociétés secrètes japonaises (N2).

Tsatoba, shaman des profonds, découvre ces repaires et s'empare des secrets et de la maigre bête, devenue « Le Captif de Dairen » (N2).

Septembre - Japon, Russie

La part de l'histoire

Le « nain jaune » japonais l'emporte sur « l'ours russe ». Il s'empare de Port Arthur, du sud de la péninsule et du chemin de fer sudmandchourien.

La part de l'imaginaire

Dans sa fuite vers le nord, Sayk Fong Lee se fait aider par la société des Mendiantes et sa chef : Fian (N2).

Il rejoint les Gardiens et apprend de nouveaux secrets (N2).

1908

15 novembre - Chine

La part de l'histoire

L'impératrice de Chine meurt.

Pu yi, son arrière-neveu âgé de 2 ans, monte sur le trône. Il sera le dernier empereur de Chine.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee apprend la légende du Rançonneur de Droit Divin et du Messager des Tourmentes (N3). Son ambition devient claire : réveiller ce pouvoir et s'emparer du trône. Il a besoin de l'alliance des Japonais (mais pas de l'Océan Noir) (N3).

1911

Japon, USA

La part de l'histoire

Traité de commerce américano-japonais : le Japon s'engage à ne pas envoyer d'immigrants aux États-Unis, en échange de quoi l'Amérique renonce à ses intérêts en Mandchourie.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee épouse Fian, contre l'avis de la société secrète des Gardiens (N1).

En punition, le sorcier est envoyé au nord. Il comprend qu'il est mis à l'écart par les Gardiens (N2).



1912

Chine

La part de l'histoire

Sun Yat-Sen proclame la République chinoise.

Chute de la dynastie mandchoue.

L'empereur Pu Yi abdique.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee profite de la chute de la dynastie mandchoue pour faire éliminer des leaders des Gardiens et accuser le régime chinois (N3).

Naissance de Liu Chen, fille de Sayk Fong Lee (N3).

1914

23 août - Japon, Allemagne

La part de l'histoire

Le Japon déclare la guerre à l'Allemagne.

1917

Novembre - Russie

La part de l'histoire

Révolution russe.

La part de l'imaginaire

Par crainte de mouvements politiques dans le nord de la Mandchourie, Sayk Fong Lee envoie sa femme à l'abri en Chine (N2). La société des Mendiantes n'a plus de chef. Dans quelques années, Qian Lan prendra sa tête.

1918

La part de l'histoire

Les Japonais débarquent 70 000 hommes sur le territoire Russe. Ils pénètrent en Sibérie jusqu'au lac Baïkal.

La part de l'imaginaire

Un détachement de soldats japonais infiltré par L'Océan Noir fait route vers la Mongolie, à la recherche de la cité de Ranksacaan (N2).

Novembre - Europe

La part de l'histoire

Fin de la Grande Guerre.

L'Allemagne est vaincue.

La part de l'imaginaire

L'île de Zaoshou est un repaire des Gardiens. Elle est attaquée par des pirates coréens dirigés par les profonds. Les Gardiens empoisonnent l'île (N2).

1919

Janvier

La part de l'histoire

Conférence de la Paix à Paris.

Le Japon victorieux s'octroie les possessions de l'Allemagne vaincue.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee continue de tatouer les personnages qu'il croise.

1921

1er juillet - Chine

La part de l'histoire

Le parti communiste chinois est fondé à Shanghai.

Sun Yat-Sen dirige de Guomintang. Il s'oppose aux seigneurs de la guerre mandchous qui tiennent le nord. Il se fait aider par les Russes dans la constitution d'une armée capable de réunifier la Chine.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee exploite l'ignorance et la peur de ses compatriotes vis-à-vis des Russes et des Chinois nationalistes pour recruter des séides (N1). Il leur promet le retour d'une dynastie mandchoue (N1).

1922

La part de l'histoire

Les Japonais évacuent la Sibérie.

La part de l'imaginaire

Les espions de L'Océan Noir ont ramené un terrifiant artefact de Ranksacaan (N3).

1923

1er septembre - Japon

La part de l'histoire

Tremblement de terre au Japon, la catastrophe cumule séisme, incendie et raz de marée et fait 100 000 morts. Tokyo est au trois quarts détruite.

La part de l'imaginaire

L'Océan Noir est incapable de maîtriser l'artefact et il détruit Tokyo (N3).

1924

La part de l'histoire

Le Congrès américain valide une loi interdisant la naturalisation des Asiatiques.

La part de l'imaginaire

L'Océan Noir exige le départ de Sayk Fong Lee de la secte des Gardiens (N3). Mais le sorcier n'a plus de comptes à rendre à cette société secrète.

1925

12 mars - Chine

La part de l'histoire

Sun Yat-Sen meurt à Pékin.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee continue à promettre le retour d'une dynastie et se met au service du leader politique et militaire de la Mandchourie : le seigneur de la guerre Tchang Tso Lin (N1). Il rappelle sa fille auprès de lui afin qu'elle bénéficie de la meilleure éducation (N3).

1927

22 mai - Chine

La part de l'histoire

Un tremblement de terre dans la région de Xining, au centre de la Chine, fait 200 000 morts.

La part de l'imaginaire

L'Océan Noir tente d'atteindre Sayk Fong Lee en utilisant l'artefact contre sa femme (N2). Sa femme meurt dans le tremblement de terre (N1). Mais l'artefact est définitivement perdu (N3).

1928

2 juin

La part de l'histoire

Le seigneur de la guerre mandchou Zhang Zuolin est tué par les Japonais qui le protégeaient jusque-là.

Son fils, Zhang Xueliang, devient seigneur de la guerre.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee conclut un accord avec le Dragon Noir pour éliminer Zhang Zuolin (N3).

Sayk Fong Lee devient le conseiller secret du maréchal Zhang Xueliang (N2).

Le sorcier mandchou drogue le maréchal à l'opium et dirige secrètement la région à sa place (N3).

Il conclut des accords secrets avec la plupart des nations étrangères de la région (N3).

Octobre - Chine

La part de l'histoire

Le Guomintang s'empare de Pékin et réunifie la Chine. Son gouvernement est reconnu au plan international.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee recherche le maître tatoueur Agaï Chen (N2).

Pour empêcher Sayk Fong Lee de devenir Empereur de Mandchourie et Rançonneur de Droit Divin, les Gardiens du Dernier Sacrilège enlèvent sa fille Liu Chen (N3).

Elle est envoyée à Paris et cachée par Guang Ying, le leader des Gardiens en Europe (N3).

10 novembre - Japon

La part de l'histoire

Hirohito devient empereur du Japon à 27 ans.

1931

La part de l'histoire

Mao crée la République populaire de Chine et fait de Hunju sa capitale.

Septembre - France

La part de l'histoire

Fin des travaux d'agrandissement de la gare de l'Est.

La part de l'imaginaire

Sayk Fong Lee a 51 ans. Il part pour l'Europe (N1).

Cinq Gardiens volontaires offrent leur vie pour enfermer Liu Chen dans l'Arcane des Cinq Supplices afin qu'elle échappe aux recherches magiques de son père (N3).

Sayk Fong Lee assassine les leaders des communautés chinoises (N2).

Les investigateurs brisent accidentellement l'Arcane. Sayk Fong Lee récupère sa fille et emporte des objets rituels en Mandchourie (N2).

Vendredi 18 septembre - Japon, Chine

La part de l'histoire

Incident de Mukden. Les Japonais accusent les Chinois d'avoir saboté le chemin de fer.

samedi 19 septembre - Japon, Chine

La part de l'histoire

Les Japonais envahissent la Mandchourie.

La part de l'imaginaire

Après s'être rendus en Mandchourie pour tenter de contrer les plans de Sayk, les investigateurs sont piégés par l'invasion.

L'histoire et l'aventure prennent un large tournant.

1932

18 février - Japon

La part de l'histoire

Les Japonais déclarent la Mandchourie État indépendant. C'est la création du Mandchoukouo, dont Pu Yi devient l'empereur.

La part de l'imaginaire

Si les investigateurs échouent, Sayk Fong Lee devient Rançonneur de Droit Divin et peut chevaucher le Messager des Tourmentes.

Il est empereur de la Mandchourie. Il possède une armée de 200 000 hommes et le renfort des Japonais.

TOUS LES PERSONNAGES DE CETTE HISTOIRE

Les Occidentaux

Les Français

- **Albert Breton**. Secrétaire général des compagnies ferroviaires françaises (Livre 2 p. 15).
- **Georges Guédon.** Agent du ministère des Affaires étrangères (Livre 2 p. 17).
- **Benoit Pechard.** Agent des renseignements français, rattaché à Georges Guédon (Livre 2 p. 18).
- **Bertrand Charier.** Agent des renseignements français, rattaché à Georges Guédon (Livre 2 p. 18).
- **Louis Lonsdale**. Collectionneur d'antiquités détenant secrètement un Portail des Ombres (Livre 2 p. 49).
- **Édouard Loudin**. Un pilote chevronné (Livre 3 p. 12).
- **Jacques Morin.** Mécanicien (Livre 3 p. 13).
- **André Montfort**. Capitaine de l'armée française (Livre 3 p. 16).
- **Albert Brenar**. Directeur du Bureau de l'Indochine française à Hanoï (Livre 3 p. 27).
- **Marcel Passignat**. Négociant en chinoiseries à Hanoï (Livre 3 p. 27).
- **Paul Naulin.** Représentant de l'administration française à Dairen (Livre 4 p. 14).
- **Simon Messome**. Représentant de l'administration française à Dairen (Livre 4 p. 14).
- **Hélène Lénant.** Représentant de l'administration française à Dairen (Livre 4 p. 14).
- **Eugène Genevoix.** Consul français à Harbin (Livre 6 p. 17).

Les Anglais

- **William Willburn.** Représentant de la délégation anglaise à Paris (Livre 2 p. 19).
- **Colonel Henry**. Un officier britannique, quelque part entre Karachi – Bhopal – Calcutta – Rangoon (Livre 3 p. 25).
- **Sir Jim Wilson**. Chef de la diplomatie du consulat britannique de Dairen (Livre 4 p. 14).

Les Américains

- **Stuart Tanner.** Diplomate américain à Paris (Livre 2 p. 20).
- **John Shalton**. Représentant américain à Dairen (Livre 4 p. 20).

Les Allemands

- **Friede Derfraun.** Représentant des intérêts allemands à Dairen (Livre 4 p. 15).

Les Russes

- **Ivan Dimitri Donovief.** Officier soviétique, escorte de Sayk Fong Lee depuis Paris (Livre 2 p. 21).
- **Sergeï Sebastianovich.** Prêtre orthodoxe à Harbin (Livre 6 p. 7).
- **Les réfugiés politiques russes**. Des soldats soviétiques infiltrés en Mandchourie (Livre 6 p. 44).

Chinois et Mandchous

La faction de Sayk Fong Lee

- **Sayk Fong Lee.** Sorcier mandchou et conseiller du seigneur de la guerre (Livre 2 p. 29).
- **Ran Gaar Kha.** Bras droit et assassin de Sayk Fong Lee (Livre 2 p. 30).
- **Les séides.** Hommes de main et tueurs de Sayk Fong Lee (Livre 2 p. 31).
- **Liu Chen.** La fille de Sayk Fong Lee (Livre 2 p. 8).
- **Meï Fang.** Conservatrice des antiquités chinoises du collectionneur Louis Lonsdale (Livre 2 p. 24).
- **Capitaine Lin Yao.** Pilote de l'avion des séides (Livre 3 p. 17).
- **Sergent Lu-Hsing.** Mécanicien des séides (Livre 3 p. 17).
- **Sergent Lu-Pan.** Radio des séides (Livre 3 p. 17).
- **Yuwey, Wei et Wen.** Trois séides en mission pour Sayk Fong Lee (Livre 3 p. 17).
- **Wemang.** Séide captif de la garnison locale de Djask (Livre 3 p. 17).
- **Les Dacoïts (Coäm Qim & Qaâm).** Tueurs birmans en Indochine (Livre 3p. 29).

Gardiens et Veilleurs

- **Les 5 Gardiens du Dernier Sacrilège.** Les membres d'une société secrète chinoise établis à Paris (Livre 2 p. 33).
- **Riu Ru.** Un jeune marionnettiste disciple d'un magicien chinois résidant à Paris (Livre 2 p. 6).
- **Guang Ying.** Un vieil aveugle, chef des Gardiens à Paris (Livre 2 p. 46).
- **Qian Lan**. Gardienne et membre de la société secrète des Mendiantes (Livre 4 p. 24).
- **Un vieux Gardien**. Dépositaire d'un Portail des Ombres caché dans une jonque de la flotte pirate (Livre 5 p. 17).
- **Les veilleurs**. Les plus sages des Gardiens du Dernier Sacrilège, qui maintiennent captifs le dernier Rançonneur de Droit Divin et le Messager des Tourmentes (Livre 6).
- **Guan Ren Ying.** Le chef des Veilleurs (Livre 6 p. 64).

Les autres factions chinoises

- **Une famille de pauvres pêcheurs**. (Livre 3 p. 35).
- **Les Mendiantes de Qian Lan**. Une société secrète dirigée par une Gardienne (Livre 4 p. 45).
- **Pu Yi**. Le futur empereur de Mandchourie (Livre 4 p. 59).
- **Des pirates**. Avec lesquels les investigateurs pourront s'évader d'un camp de prisonniers (Livre 4 p. 57).
- **Serpent Jaune**. Le chef des pirates (Livre 5 p. 12).
- **Jie Meng**. Second de la flotte des pirates (Livre 5 p. 9).
- **Un assassin de l'Océan Noir**. Venu tuer Serpent Jaune (Livre 5 p. 11).
- **Chang, Feng et Tanang.** Des pirates chinois malades de la peste (Livre 5 p. 24).
- **Master Tang**. Un trafiquant d'opium (Livre 5 p. 30).
- **Daïo**. Contremaître de Master Tang (Livre 5 p. 33).
- **Lady Maïni**. Tenancière du Golden Dragon (Livre 5 p. 37).
- **Usulaïchan**. Le Chambellan des reines siamoises (Livre 5 p. 39).
- **La garnison des reines siamoises**. (Livre 5 p. 34).
- **Agaï Chen**. Le maître tatoueur recherché par Sayk Fong Lee (Livre 5 p. 42).
- **Zhang Xueliang.** Seigneur de la guerre mandchou (Livre 6 p. 11).
- **Un soldat mandchou.** Archétype (Livre 6 p. 22).
- **Capitaine Yiang.** Pilote et aide de camp de Zhang Xueliang (Livre 6 p. 19).

Les Japonais

- **Capitaine Tomo**. Officier de contrôle d'entrée dans le territoire (Livre 4 p. 8).
- **Le Baron Honjo.** Ambassadeur du Japon et commandant en chef de l'armée du Kwantung (Livre 4 p. 18).
- **Le comte Ushida**. Président du chemin de fer sudmandchourien (Livre 4 p. 19).
- **Le capitaine Oda Sadao**. Officier japonais (Livre 4 p. 18).
- **Doihara Kenji**. Un agent secret de l'armée japonaise (Livre 4 p. 19).
- **Kang Daï**. L'antiquaire de l'hôtel Yamato, à Dairen (Livre 4 p. 25).
- **Le Dragon Noir.** Une société secrète japonaise visant l'extension territoriale du Japon (Livre 4 p. 20).
- **L'Océan Noir.** Une société secrète japonaise dirigée par des profonds, également appelés Shen De (Livre 4 p. 20).
- **Saitô Matsumoto**. Un Japonais devenu Gardien (Livre 4 p. 39).
- **Un officiel japonais**. Archétype (Livre 4 p. 51).
- **Un soldat japonais**. Archétype (Livre 4 p. 52).
- **Un membre de l'unité Togo**. Archétype (Livre 4 p. 61).
- **L'armée japonaise**. L'envahisseur avec lequel on ne peut pas négocier (Livre 4 p. 50).
- **Shiro Ishii**. Un criminel de guerre (Livre 4 p. 64).

Les autres nationalités ou factions

- **Công Tâm**. Un artisan indochinois (Livre 2 p. 41).
- **Taong et Tuo**. Deux étudiants chinois (Livre 2 p. 37).
- **Jae Sun**. Un journaliste d'origine coréenne (Livre 2 p. 40).
- **Le Père Paolo**. Bibliothécaire à Rome qui renseigne sur « la piste des moines chrétiens » (Livre 3 p. 14).
- **Tarec Salam Upkaï**. Occultiste perse qui connaît la vraie nature des ombres (Livre 3 p. 21).
- **Shimanri.** Un hindou, quelque part entre Karachi – Bhopal – Calcutta – Rangoon (Livre 3 p. 25).
- **Liok Han Tai.** Maître artisan à Kouang Tcheou Wan (Livre 3 p. 32).
- **Piang Gockchin.** Négociant à Shanghai (Livre 3 p. 35).
- **Six coréens.** Hommes de main de Master Tang (Livre 5 p.32).



Les Poissons qui Marchent

« Malgré mon insistance, le capitaine japonais refusa d'approcher plus avant de l'île de Zaoshou. Il m'avoua à mots couverts la présence de créatures marines dans ses parages. Je notais la similitude du vocable "profondus", qu'il employa pour les désigner, avec celui de "profondis", hérité du latin. Je regrettais amèrement de ne pouvoir visiter cette bibliothèque dont l'ancien m'avait vanté l'existence, mais comprenais mieux l'application avec laquelle les marins avaient repeint "les yeux du navire", de part et d'autre de la coque, espérant effrayer ces créatures imaginaires. »

Missionnaire en terre d'orient. Frère Mario de Labécat. 1727

Extrait des registres secrets expédiés à Rome en 1729.

Retrouvés à la Bibliothèque de Zurich en 1891.

- **Le mystique de Kurulun.** Un fou à la frontière mongole (Livre 6 p. 28).
- **Oïkan Joïra.** Chef d'une tribu mongole (Livre 6 p. 31).
- **Noraan.** Jeune garçon mongol sacrifié aux tcho-tchos (Livre 6 p. 32).
- **Oukoum.** Un batelier (Livre 6 p. 42).
- **Fayoun.** Un batelier (Livre 6 p. 42).

Les créatures du Mythe

Conciliantes avec les investigateurs

- **Le Marchand Ambulant.** Personnage énigmatique qui délivre des messages divinatoires (Livre 2 p. 28).
- **L'ombre de Guang Ying**. Disparue à Paris, elle réapparaît dans une peau tatouée de l'intérieur (Livre 4 p. 42).
- **Le Captif de Dairen.** Une maigre bête de la nuit détenue par les Shen De (Livre 4 p. 24).
- **Les Pages du Necronomicon**. Des moines lettrés qui ont appris l'ouvrage impie par cœur (Livre 5 p. 70).
- **L'Ombre de l'Écorcheur Céleste.** Invoqué par Sayk Fong Lee, il se fait appeler le Maître des Arts (Livre 5 p. 86).
- **Le cortège du Maître des Arts.** La Compagnie Blanche et la Compagnie Noire escortent l'Écorcheur Céleste (Livre 5 p. 72).
- **Le régisseur du Maître des Arts.** (Livre 5 p. 74).
- **Les maigres bêtes de la nuit**. Venues proposer un échange (Livre 6 p. 46).

Hostiles envers les investigateurs

- **L'ombre d'un cerf-volant.** Offert par Sayk Fong Lee, l'ombre de cet ornement peut traquer les ennemis du sorcier (Livre 2 p. 53).
- **Une ombre combative.** Créature magique dont l'ombre s'anime (Livre 2 p. 45).
- **Tsatoba.** Le shaman des profonds (Livre 4 p. 29).
- **Les Shen De.** Les profonds, aussi appelés, Poissons qui Marchent (Livre 4 p. 30).
- **Les reines siamoises**. Des sœurs siamoises mi-humaines, mi-Shen-De (Livre 5 p. 40).
- **La Source des Encres**. Une créature dont le sang permet de réaliser des tatouages magiques (Livre 5 p. 48).
- **L'Ombre Malveillante**. Elle appartient à la caste des parias de l'Empire des Ombres (Livre 5 p. 19).
- **Un Dépouilleur de l'Ombre**. Une créature fantomatique qui s'est emparée d'un Portail des Ombres (Livre 5 p. 83).
- **Le shaman mongol.** Un usurpateur tcho-tcho (Livre 6 p. 33).
- **La larve stellaire de Cthulhu.** Le dieu vivant des tcho-tchos (Livre 6 p. 38).
- **Un esprit affamé**. Une ombre Gardienne du Portail des Ombres (Livre 6 p. 55).
- **Les goules.** Les dévoreuses, jaillies de l'Empire des Ombres (Livre 6 p. 75).
- **Le Rançonneur de Droit Divin.** Dont l'unique ambition est de rançonner les hommes (Livre 6 p. 77).
- **Le Messager des Tourmentes.** La terrifiante monture du Rançonneur (Livre 6 p. 78).



Le dragon, créature emblématique de la mythologie chinoise

AVENTURES PRÉALABLES

Objectifs

Les cinq aventures préalables proposées ci-après permettent au Gardien d'impliquer personnellement chaque investigateur dans la campagne.

Les aventures préalables permettent de lier chaque investigateur à l'histoire future, bien avant la scène d'introduction de la campagne. Ces aventures peuvent se dérouler quelques jours, quelques semaines voire quelques années avant que tous les protagonistes ne se retrouvent à Paris.

D'ailleurs comment se fait-il que tous les investigateurs puissent être liés à la même histoire longtemps avant le début de celle-ci ? Est-ce un prodige des Veilleurs, les Gardiens du Dernier Sacrilège que les investigateurs pourront rencontrer dans le dernier chapitre de cette aventure, ou une simple coïncidence ?

Implication des investigateurs

Ces petits scénarios individuels ont pour objectif d'établir des liens entre les investigateurs et la campagne. Ils ne nécessitent donc aucune implication.

Leur mise en scène est très simple, puisque le Gardien place immédiatement l'investigateur au cœur de l'action, pour une séquence qui ne devrait pas excéder une heure de jeu.

Les faits évoqués sont simples, afin que l'investigateur puisse aisément se les remémorer et faire le lien avec la campagne.

Bien entendu, il n'y a aucun danger pour l'investigateur…

Cinq petites histoires qui permettent de tisser un lien entre chaque investigateur et la campagne.

Enjeux et récompenses

- **Rattacher chaque investigateur à l'histoire**

  Pour le Gardien, il s'agit bien d'établir des liens préalables entre chaque investigateur et l'histoire à venir. Dans certains cas, ce lien est mis en évidence rapidement, puisqu'il peut avoir lieu à Paris. Dans d'autres cas, les investigateurs ne feront le lien avec leur aventure préalable qu'une fois arrivés en Mandchourie.

- **Enrichir la trame générale par des relations individuelles**

  Outre les quelques informations qu'elles peuvent permettre de glaner, les aventures préalables permettent d'établir des relations personnelles entre les investigateurs et certains personnages majeurs de la campagne. Ces relations permettront peut-être au Gardien de programmer des scènes d'anthologie lors de leurs rencontres…

Conseil au Gardien

Cette campagne a été conçue pour être jouée par cinq investigateurs.

En effet, ils découvriront que l'Arcane des Cinq Supplices corrompt les cinq éléments de la culture chinoise : le bois, le feu, la terre, le métal et l'eau.

Lors de leur passage en Mandchourie, ils peuvent être capturés et placés dans l'Arcane, afin d'y recevoir les cinq supplices. Il n'y aura pas de place pour un sixième investigateur, qui pourrait être immédiatement éliminé par ses ennemis.

De plus, les investigateurs croiseront régulièrement la route du Marchand Ambulant durant l'aventure. Il est porteur de messages ou prédictions à leur intention, qui vont également par cinq.

Le Gardien peut aisément réduire le nombre des investigateurs de cinq à quatre ou moins en adaptant simplement la distribution des messages. En revanche, intégrer un sixième membre nécessite plus de travail.

Les histoires proposées

Paris - Enchères chinoises

L'investigateur se trouve dans une salle des ventes d'antiquités chinoises. Pour le compte d'un ami résidant à l'étranger, il acquiert un bronze. Mais une fois dehors, il est interpellé par des hommes à qui il est contraint de revendre l'antiquité.

Londres - Quartier chinois

Dans le quartier chinois de Londres, l'investigateur doit la vie à son coéquipier. Mais ce dernier meurt étranglé sous ses yeux par un homme aux bras tatoués de dragons.

San Francisco - Chinatown

Au cours d'une opération dans les bas-fonds du Chinatown de San Francisco, deux investigateurs ont maille à partir avec deux Chinois. L'un de ces derniers est tué, pendant que l'autre sauve la vie de l'un des investigateurs.

L'ombre dans la faille

Alors qu'il explore un endroit sombre, l'investigateur est attaqué par une ombre tangible. Cette rencontre provoque des dégâts à l'ombre de l'investigateur, qui devra dès lors s'intéresser à ces manifestations pour restaurer l'intégrité de son ombre.

Paris – Faculté de médecine

L'investigateur effectue un séjour dans une faculté de médecine de Paris. Un soir, il est le témoin des agissements étranges d'un étudiant chinois qui cherche à s'emparer de germes dangereux.

PARIS - ENCHÈRES CHINOISES

Style de jeu :
Aventure occulte
Difficulté : Débutant
Durée estimée : 1 h
Nbre de joueurs : 1
Type de personnage :
tout investigateur
Époque :
1930 à septembre 1931



En résumé

L'investigateur se trouve dans une salle des ventes d'antiquités chinoises. Pour le compte d'un ami résidant à l'étranger, il acquiert un bronze. Mais une fois dehors, il est interpellé par des hommes à qui il est contraint de revendre l'antiquité.

Objectifs de la scène

- Rencontrer William Willburn (cf. Livre 2 – p. 19). Ce représentant du gouvernement britannique veut acquérir le bronze chinois pour le compte de Sayk Fong Lee et le lui remettre lorsque ce dernier viendra en France.
- Si l'investigateur porte plainte, il pourra rencontrer Georges Guédon (cf. Livre 2 – p. 17). Ce représentant de l'autorité française sera présent en gare de l'Est pour la venue de Sayk Fong Lee en France.
- L'investigateur peut garder en mémoire les traits de Louis Lonsdale (cf. Livre 2 – p. 49), mais cette petite intrigue ne justifie pas qu'ils se rencontrent.

Une salle des ventes parisienne

Un public nombreux et connaisseur s'est pressé dans la salle des ventes. On aperçoit même des gens venus d'Angleterre, d'Allemagne, d'Italie, etc. En effet, on y cède des objets d'art et d'antiquité en provenance de plusieurs régions et pays d'Asie : Chine, Corée, Japon, etc. Les prix s'envolent rapidement, confirmant, si besoin était, l'attrait de l'Extrême-Orient pour les collectionneurs européens.

L'investigateur est ici pour le compte d'un ami étranger qui ne peut pas se déplacer. Il est chargé d'acquérir un trépied en bronze chinois. Son ami lui a remis une somme de 2 000 francs en précisant que ce sera très largement suffisant.

Le bronze chinois

Le commissaire-priseur annonce la mise en vente du trépied en bronze chinois (cf. Livre 2 – p. 18). C'est une pièce magnifique visiblement d'un certain poids. La mise à prix est de 100 francs. Plusieurs collectionneurs ne dépassent pas 500 francs. Mais l'investigateur reste en concurrence avec deux autres personnes :

- Louis Lonsdale peut monter les enchères jusqu'à 1 000 francs. Déçu, il porte son choix sur d'autres pièces.
- William Willburn peut monter les enchères jusqu'à 1 500 francs. Un test de *Psychologie* ou d'*Écouter* (pour le niveau d'observation qu'il procure) fait remarquer que ce personnage ne manifeste son intérêt pour aucun autre objet.

Une demande insistante

Immédiatement après que l'investigateur a acheté le bronze, mais avant qu'il n'en prenne possession, Willburn interpelle l'investigateur. Il ne se présente pas, mais veut lui racheter le bronze. Il en offre le double. Il n'a pas la somme avec lui, mais s'il accepte de l'accompagner jusqu'à ses bureaux, il pourra lui en offrir 3 000 francs ! C'est colossal pour un tel objet. Bien entendu, l'investigateur est contraint de décliner l'offre, car il est en mission pour un ami.

Forcé de vendre !

L'Anglais quitte la salle des ventes. L'investigateur règle son acquisition et se voit remettre un carton à l'intérieur duquel l'objet est protégé des chocs. Lorsqu'il ressort du bâtiment, il est discrètement suivi par deux hommes de main (cf. encadré) jusqu'à la première porte-cochère un peu discrète. Ils le rattrapent et le forcent à se tenir tranquille. Le groupe est rejoint par Willburn, qui tend une liasse de billets à l'investigateur :

« *Je vous rachète cet objet. Veuillez accepter mes excuses pour la façon dont je règle cette affaire. Oubliez ce que vous avez vu. Ne nous suivez pas.* »

Les trois hommes hèlent un taxi et disparaissent.

Quelques pistes rapides

L'investigateur peut souhaiter aller un peu plus loin. Les maigres pistes sont rapidement épuisées :

- Si l'investigateur prévient la police, il peut être mis en contact avec Georges Guédon. Cet agent français prend sa déposition, mais ne donnera pas suite à l'affaire.
- S'il demande à son ami étranger des précisions sur cet objet, il recevra une réponse lui indiquant simplement qu'il collectionne les bronzes anciens et qu'il ignorait que d'autres pouvaient employer ces méthodes. Il est sincèrement désolé pour cet évènement et évitera à l'avenir de demander service à son ami (ce personnage n'apparait pas dans la suite de la campagne).
- S'il demande des précisions à la salle des ventes, on lui répondra que l'objet a été acquis dans un lot en provenance de Shanghai, sans pouvoir remonter à la source.

L'aventure se poursuit dans le scénario d'introduction intitulé : **L'Arcane des Suppliciés.**



Deux hommes de main

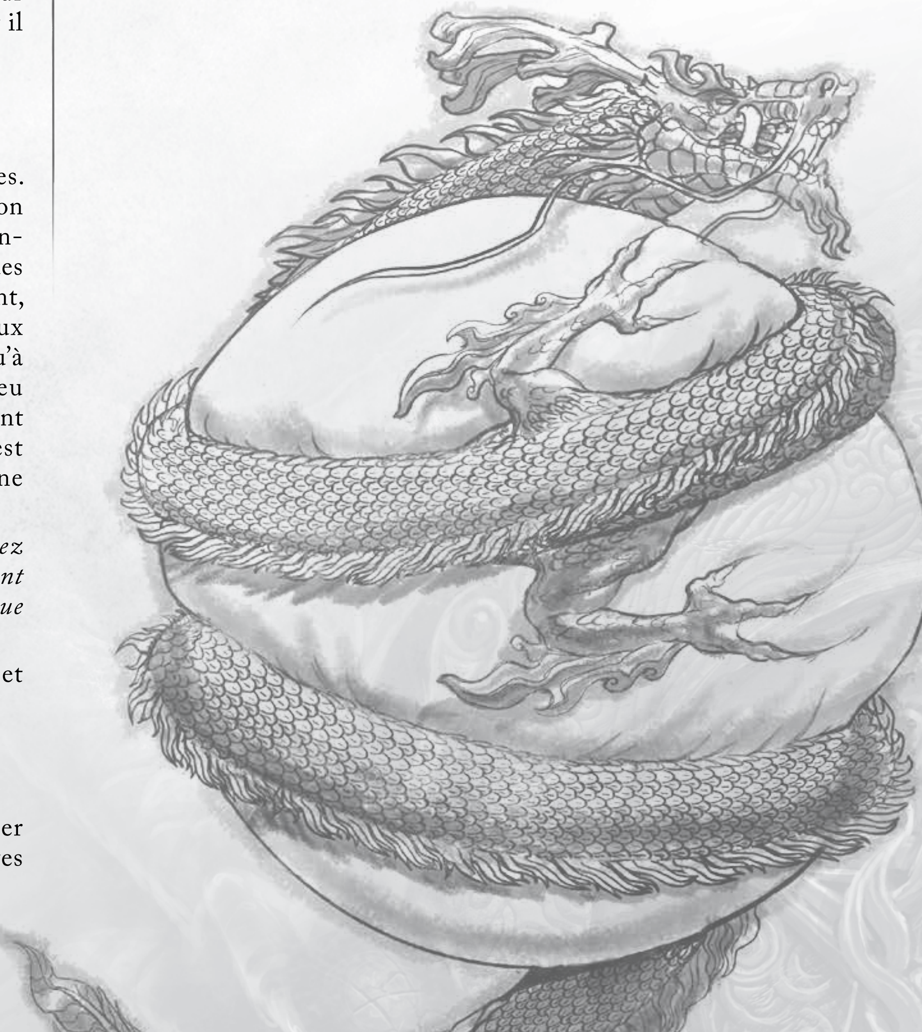
Ces hommes ont été mis à disposition de William Willburn pour récupérer le bronze chinois. Ils obéissent aux ordres sans discuter et ne prononcent aucun mot. Manteaux sombres. Chapeaux mous. Gants de cuir.

Les deux hommes attaqueront en utilisant des *manœuvres* afin d'immobiliser l'investigateur, ils ne frapperont pour blesser qu'en dernier recours.

Caractéristiques
Points de Vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8

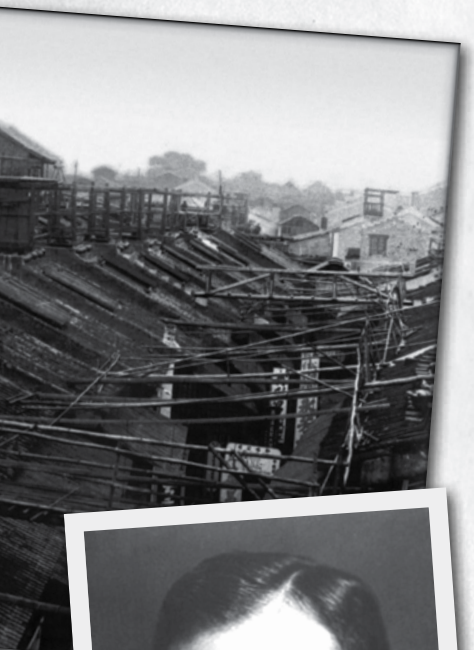
Combat
Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D6 points de dégâts

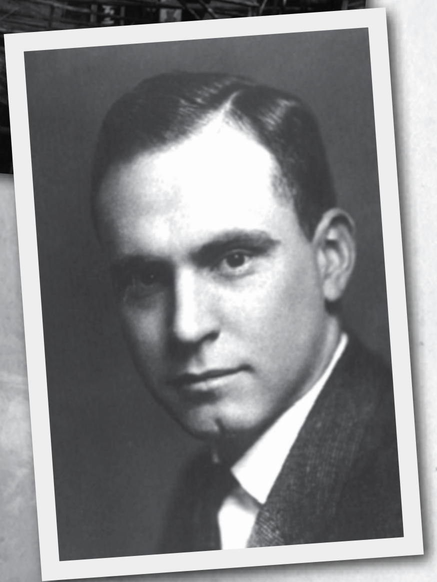
Personnalité
Silencieux, menaçants, forts.



LONDRES - QUARTIER CHINOIS

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Débutant
Durée estimée : 1 h
Nbre de joueurs : 1
Type de personnage : Tout enquêteur accompagné d'un binôme : policier, journaliste, etc.
Époque : 1925 à septembre 1931





Roland Raymondeau – coéquipier décédé

En résumé

Dans le quartier chinois de Londres, l'investigateur doit la vie à son coéquipier. Mais ce dernier meurt étranglé sous ses yeux par un homme aux bras tatoués de dragons.

Objectifs de la scène

- Croiser la route de Ran Gaar Kha le bras droit de Sayk Fong Lee (cf. Livre 2 – p. 30) et ruminer sa vengeance.
- Donner à l'investigateur la photo de son coéquipier mort, afin qu'il la conserve jusqu'à ce qu'il puisse régler ses comptes (cf. Livre 6 – p. 69).
- Commencer l'aventure par une scène de combat.

Note au Gardien

La scène est volontairement présentée avec un minimum de données techniques, car l'objectif est de favoriser l'ambiance. Le Gardien peut la compléter avec les éléments qu'il souhaite, sans perdre de vie les objectifs précisés ci-dessus.

Poursuite sur les toits

Deux hommes courent sur les toits. L'investigateur et son coéquipier partagent la même profession et sont amis depuis très longtemps. Ce soir, ils poursuivent un redoutable assassin. Mais la nuit tombe. Dans quelques instants, il fera noir et leur cible disparaîtra dans le quartier chinois de Londres.

Quelques Chinois tentent de s'interposer pour protéger leur leader et les deux hommes doivent vider leurs chargeurs pour s'en débarrasser (les Chinois ont une douzaine de points de vie et peuvent tenter d'esquiver les balles). L'objectif du Gardien est de leur faire vider leurs chargeurs ou qu'ils perdent leurs armes.

Si les investigateurs n'ont pas d'arme à feu, le Gardien provoque un bref combat à mains nues. À deux contre un, ils continuent la poursuite et se donnent toutes les chances de le capturer.

L'investigateur chute !

Leur course surplombe maintenant une voie ferrée. Un train s'approche dans un grondement assourdissant. Les coéquipiers slaloment entre des cheminées de briques. Tout à coup, leur proie surgit de l'ombre et frappe du pied le torse de l'investigateur ! (Note au Gardien : la surprise est totale, l'agresseur a deux dès de bonus. En cas d'échec, il lance immédiatement une seconde attaque).

La cible tombe à la renverse, mais se rattrape in extremis à une gouttière (jet de DEX). Son ami a plongé sur le toit et lui agrippe la main (surtout si l'investigateur ne parvient pas à se récupérer).

Deux étages plus bas, le train passe à vive allure. Si son ami lâche prise, l'investigateur risque de s'empaler sur les équipements qu'il transporte.

Le sacrifice

Dans un ralenti terrifiant, l'investigateur aperçoit l'assassin chinois surgir dans le dos de son coéquipier. Il brandit un lacet de cuir qu'il passe lentement autour du cou de son compagnon. Et durant de longues minutes, l'investigateur impuissant assiste à l'agonie de son ami qui pourtant ne lâche pas prise et lui sauve la vie !

À l'instant où le dernier wagon passe, la mort emporte la victime qui lâche la main de l'investigateur. Même s'il se blesse en tombant, il échappe à la mort.

Les dragons tatoués

Dans l'ombre, l'investigateur n'a pas vu le visage du meurtrier de son ami. Mais une image reste à jamais gravée dans son esprit : celle **des tatouages en forme de dragon qui ornaient ses avant-bras !**

Pour ne jamais oublier cet épisode de sa vie, il conserve avec lui la photo de son ami, Roland Raymondeau.

L'aventure se poursuit dans le scénario d'introduction intitulé : **L'Arcane des Suppliciés.**



SAN FRANCISCO - CHINATOWN

Style de jeu :
Aventure occulte
Difficulté : Débutant
Durée estimée : 1 h
Nbre de joueurs : 1 ou 2
Type de personnage :
tout investigateur
Époque :
1925 à 1930

En résumé

Au cours d'une opération dans les bas-fonds du Chinatown de San Francisco, deux investigateurs ont maille à partir avec deux Chinois. L'un de ces derniers est tué, pendant que l'autre sauve la vie de l'un des investigateurs.

Objectifs de la scène

Cette aventure préalable met en scène deux investigateur à la fois.

- Tsatoba doit sauver la vie d'un investigateur. Tsatoba est un Profond de la société secrète de l'Océan Noir (cf. Livre 4 – p. 29). Quelle sera l'attitude de l'investigateur lorsqu'il découvrira que Tsatoba est son ennemi, mais qu'il est en danger ?
- Un jeune Chinois doit disparaître en partie par la faute du, ou des, investigateur(s). C'est un Gardien et le frère de Qian Lan, une Gardienne que les investigateurs rencontreront en Mandchourie (cf. Livre 4 – p. 24). Mais surtout, ils retrouveront son ombre dans l'Empire des Ombres (cf. Livre 5 p. 54).

Une ruelle déserte

Les investigateurs déambulent dans une ruelle déserte de Chinatown. Ils recherchent une adresse ou se sont perdus en cherchant un rendez-vous. Ils passent devant des vitrines exotiques et sous des enseignes illisibles. Après quelques détours, ils voient arriver vers eux une silhouette encapuchonnée qui s'écroule à quelques pas.

Si les investigateurs lui portent secours, le blessé leur chuchote quelques mots avant de mourir : « *Teï Tran, Teï Tran, ...* ».

Affrontement au sabre

L'instant d'après, surgi du bout de la rue, un autre homme se met à courir dans leur direction en brandissant un sabre ! C'est un jeune Chinois qui est lui-même blessé et visiblement aveuglé par la fureur. Il n'écoute rien. Les investigateurs doivent trouver un moyen de se défendre.

Après quelques passes d'armes il semble prendre l'avantage et va planter sa lame dans la poitrine de l'un des investigateurs !

Mais tombant d'un toit, un troisième homme s'interpose alors et pare le coup avec un sabre.

La mort du jeune Chinois

Un nouveau combat s'engage entre les deux hommes. Quelques instants plus tard, le jeune Chinois tourne le dos aux investigateurs, mais tient le troisième homme en respect en lui plaçant sa lame contre la gorge. À cet instant, et, quelle que soit l'attitude des investigateurs, le jeune Chinois est déconcentré par leur présence ou leur réaction.

Quelle que soit la réaction des investigateurs, le jeune Chinois est déconcentré. Son ennemi en profite pour lui plonger un poigner en plein cœur ! La mort est instantanée.

La fuite du troisième homme

Le troisième homme a également les traits asiatiques. Il leur demande simplement de répéter ce que l'homme encapuchonné leur a dit. Que les investigateurs répondent ou pas à la question est sans importance, l'homme est obligé de leur faire confiance.

Puis, il fixe intensément les investigateurs, tend ses muscles et se ravise. Il tourne les talons et s'enfuit précipitamment. Un test de *Psychologie* réussi permet de deviner que, durant une fraction de seconde, cet homme a été tenté de le tuer !



Un doute à l'esprit

Une éventuelle enquête officielle n'apportera rien. On ignore qui sont ces Chinois que se sont entre-tués. Les investigateurs sont dégagés de toute accusation. Impossible également de savoir ce que veut dire « *Teï Tran* » (il apprendra un jour qu'il s'agit du nom chinois d'une urne de jade).

Mais de cette sordide rencontre, les investigateurs retiendront deux choses :

- C'est avant tout le regard d'incompréhension du jeune homme lorsqu'il se rendit compte que les investigateurs étaient là par hasard et n'avaient rien à voir avec le différend qui l'opposait au troisième homme.
- Mais surtout, ils peuvent se demander si c'est bien le jeune Chinois qui devait mourir ce soir-là dans la ruelle, et pas l'homme en noir qui leur avait sauvé la vie quelques instants plus tôt.



L'aventure se poursuit dans le scénario d'introduction intitulé : **L'Arcane des Suppliciés.**

L'OMBRE DANS LA FAILLE

Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Difficulté : Débutant
Durée estimée : 1 h
Nbre de joueurs : 1
Type de personnage : tout investigateur
Époque : 1925 à septembre 1931





En résumé

Alors qu'il explore un endroit sombre, l'investigateur est attaqué par une ombre tangible. Cette rencontre provoque des dégâts à l'ombre de l'investigateur, qui devra dès lors s'intéresser à ces manifestations pour restaurer l'intégrité de son ombre.

Objectifs de la scène

- L'investigateur est attaqué par une ombre tangible. Il devra trouver dans l'Empire des Ombres le moyen de réparer les dégâts infligés à sa propre ombre (cf. Livre 5).

Il est préférable que le Gardien prépare cette scène en précisant pour quelle raison l'investigateur se trouve ici. Diverses pistes sont proposées plus loin.

Plus noir que la nuit

La scène se déroule dans un lieu où ne perce jamais aucune lumière. L'investigateur peut se trouver là pour des raisons propres à son activité ou par hasard (puits de mine, cité perdue, spéléologie, etc.). Le Gardien peut même inclure cette scène dans un autre scénario joué avant cette campagne. Ici, nous allons considérer que l'investigateur se trouve au plus profond des catacombes, quelque part sous une ville au choix du Gardien. Il prend des repères, recherche des indices, est en quête d'un objet rare enfoui quelque part ou recherche simplement la sortie.

Le faisceau de sa lampe balaie les murs sombres et peine à percer les ténèbres. Soudain, l'investigateur trébuche (test de DEX) et glisse au bord d'un trou.

Il peut être contraint de lâcher sa lampe pour s'agripper aux anfractuosités. Elle disparaît dans le trou et se fracasse après une vingtaine de secondes de chute. Mais quelques secondes avant ce bruit, l'investigateur est persuadé d'avoir entendu quelque chose pousser un cri !

Trouver de la lumière

Le noir absolu a envahi les passages. L'investigateur fouille son sac en aveugle pour retrouver les chandelles et les allumettes qu'il a prudemment emportées.

Tout à coup, il perçoit le bruit d'un frottement dans le trou. D'abord imperceptible, le frottement se fait de plus en plus insistant : quelque chose remonte le long de la paroi !

Il faut un test de Dextérité pour parvenir à trouver les chandelles et craquer une allumette. Dès que la flamme jaillit, le même cri retentit dans les catacombes, tout proche. La seconde suivante, une ombre s'approche et éteint l'allumette, comme si elle craignait la lumière, ce qui provoque une perte de Santé Mentale de 0/1D3.

L'attaque de l'ombre

L'investigateur peut tenter de craquer d'autres allumettes avec frénésie. Un bref instant, la clarté projette son ombre sur le mur. La créature en profite pour y planter ses crocs et arracher un morceau de l'ombre ! Mais l'investigateur parvient in-extremis à allumer sa bougie et l'ombre se replie dans un coin ténébreux.

L'investigateur peut retrouver son chemin vers la surface. Il se sait suivi par quelque chose qui se tient à l'écart de la lueur de sa flamme. Il parvient enfin à la surface et se précipite vers la lumière salvatrice du jour.

Les effets de l'attaque

Il remarque alors une douleur à la cuisse : la trace d'une morsure. Pourtant, rien ne l'a mordu directement. Ce qu'il voit alors le terrifie. L'ombre de sa cuisse est déchirée, comme s'il en manquait un morceau grand comme le poing !

Dans les temps qui suivent cet étrange évènement, personne ne prête attention au fait que l'ombre de l'investigateur présente un défaut à la cuisse. Mais lui veut en savoir plus sur ce qui s'est passé dans cette catacombe, car il en est persuadé : c'est une ombre et pas une créature de chair et de sang qui l'a mordu !

Effets sur ses points de vie : tant que l'ombre n'est pas reconstituée, les points de vie de l'investigateur sont toujours de 1 point inférieur à leur niveau maximal.

L'aventure se poursuit dans le scénario d'introduction intitulé : **L'Arcane des Suppliciés.**

PARIS - FACULTÉ DE MÉDECINE

Style de jeu : Horreur lovecraftienne
Difficulté : Débutant
Durée estimée : 1 à 2 h
Nbre de joueurs : 1
Type de personnage : tout investigateur
Époque : 1928

Le Gardien dispose déjà des aventures préalables pour cinq investigateurs, ce qui est le nombre recommandé pour jouer la campagne. Cette dernière proposition est donc optionnelle et peut remplacer une autre aventure préalable. Elle met en scène un personnage sur lequel l'investigateur aura peu de prise lorsqu'il le retrouvera en Mandchourie.

En résumé

L'investigateur effectue un séjour dans une faculté de médecine de Paris. Un soir, il est le témoin des agissements étranges d'un étudiant chinois qui cherche à s'emparer de germes dangereux.

Objectifs de la scène

- Rencontrer Shiro Ishii, le futur créateur de l'initiative de la funeste unité 731 (cf. Livre 4 – p. 64). Les investigateurs le retrouveront lorsqu'ils seront prisonniers des Japonais, dans le camp de Bayuquan (cf. Livre 4 – p. 60).
- Sensibiliser l'investigateur aux risques de transmission de maladies graves. Les investigateurs seront confrontés à ces risques dans le camp de prisonniers de Bayuquan, où Shiro Ishii conduit des expérimentations, et sur l'île de Zaoshou, où sont exilés les pestiférés (cf. Livre 4 – p. 22).

Les couloirs de la faculté

L'investigateur fréquente une faculté de médecine en France ou en Allemagne (pays où Shiro Ishii a historiquement étudié). Il est étudiant, chercheur en médecine, biologiste ou toute autre activité en liaison avec son historique. Ce jour-là, il recherche une salle de cours, mais s'est égaré dans les couloirs. Il erre dans les étages jusqu'à se trouver dans une aile abritant des laboratoires et des cultures expérimentales. À ces heures, personne ne travaille ici. Pourtant, l'investigateur peut apercevoir une silhouette dans l'une des officines. Peut-être pourra-t-il indiquer à l'investigateur où trouver sa salle.

Travaux pratiques

L'homme est penché sur un microscope. Devant lui, une grande table en carreaux de faïence est couverte de matériels divers : bec Bunsen, éprouvettes, flacons, etc. Autant qu'il en faut pour conduire de véritables expériences. Non loin de là, une armoire de stockage des cultures est restée grande ouverte, ce qui est particulièrement imprudent. L'investigateur se rend compte également que l'homme est seul, alors que la faculté interdit, par mesure de sécurité, que l'on réalise ses expérimentations sans être accompagné d'un binôme.

Des germes infectieux !

Le chercheur est un jeune étudiant japonais. Il place une dernière éprouvette dans un coffret empli de glace qu'il referme rapidement. Il se rend alors compte de la présence de l'investigateur : « *Bonjour. Je dois livrer ces échantillons au docteur Jarmon. J'ai l'autorisation du doyen. Au revoir* ».

- Si l'investigateur n'intervient pas, l'étudiant disparaît par une porte. L'instant d'après, deux responsables de la faculté entrent dans la pièce et demandent des comptes à l'investigateur !
- S'il tente de retenir le Japonais, celui-ci renverse délibérément un produit inflammable sur un bec Bunsen et s'enfuit. L'investigateur est lui-même légèrement touché, mais doit éteindre le début d'incendie s'il veut éviter la catastrophe. Deux responsables de la faculté le surprennent à ce moment-là.

Dans tous les cas, le Japonais parvient à s'enfuir avec les échantillons.

Disparu de l'école

L'investigateur doit s'expliquer devant le conseil de la faculté. Il manque des échantillons de germes dangereux et on peine à croire que l'investigateur n'est pas lié à cette affaire. S'il ne plaide pas sa cause, sa carrière est brisée !

S'il signale la présence du Japonais, il pourra apprendre quelques jours plus tard qu'un étudiant japonais ne se présente plus aux cours (il est rentré au Japon avec son coffret).

Il s'appelle Shiro Ishii.

L'aventure se poursuit dans le scénario d'introduction intitulé : **L'Arcane des suppliciés.**







MÉMORIAL

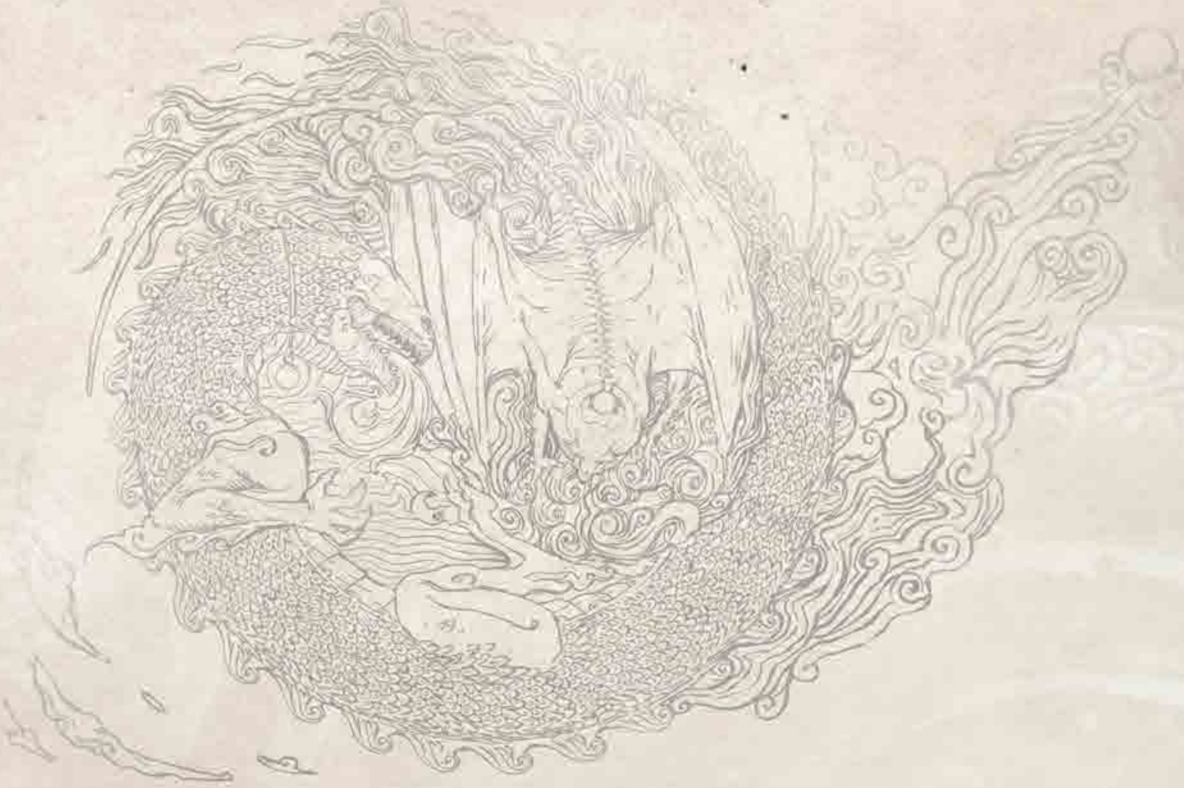
Les éditions Sans-Détour remercient chaleureusement
tous les souscripteurs des ***5 Supplices***.

4rg33k
A-dix
A. Fusil-Delahaye
A3DL - El Présidenté
Aapef
Abission Dargonis
Abrasax
Adam Souquières
Adeline Harot
Adrean Lex Po-Ling
Adrien Deboeur
Adrien Fin
Adrien Gilles
Adrien Gourion
Adrien Tagan
Adrien Tydesson Lochon
Aeneas Atrid
AhMoa LirycDraluom,
Cultimathiste des 5.555
implorations des 5 Supplices
AhMonChtonien
SelujDraluomGnahz
Aka Fioroni
Akhemeth
Al&TomD Merabtene
Alain Barbato
Alexandre Fourrier
Alain Neuvens
Alain Pérès
Alain Renz
Alain Terieur
Alain Vendevogel
Alan Bessière
Alban Gourragne
Alban Montbilliard
Aldric Archambeaud
Alex Thao, c'est Poole !
Alexandre « Magnamagister » Joly
Alexandre Casanova
Alexandre Charles
« Cthulhunyth »
Alexandre Florentin
Alexandre Levasseur
Alexandre Mirzabekiantz
Alexandre Olive
Alexandre Schmitt
Alexis Dufrenoy
Alexis Wuillemet
Alice Van Malderen
Aline Morgand
Allaoua Malik
Amélie Chautard
Anaïs et Nicolas Decroty
AnDiaoul
André-Xavier Dextraze
Andrea Lo
Andreas Dechambenoit
Angel Call
Anna Maniscalchi
Anne Bommelaere
Anne Vétillard
Anne-Cécile Boitier
anonyme
Anouk Zinno
Anthony Pinto de Oliveira
Anthony Ragonnet
Antinea
Antoine Bertier
Antoine Foing Dasmask
Antoine Jérôme Prungi / Auhazard
Antoine Lejeune
Antoine Lenoir
Antoine Titalight
Archange
Arcto Picto
Arnaud « Kundun » Gaugain
Arnaud « Nitro » Pichon
Arnaud Arnaud Levy
Arnaud Brossard
Arnaud Cormier « Thyeul »
Arnaud Le Paih
Arnaud Leplanquais
Arnaud Nazzari
ArnoBrv
Asheesh Gulati
Ashlamalouk
Association Grands Jeux
AssoCultimathequeGuyane973
Astanael
Astroquark
Aude-Annie « Requiem »
Audrey Tomczyk
Aurélie et Florent Waflard
Aurélien « Belgarath » Carrez
Aurélien Cornil
Aurélien Fenrisz « Broglie »
Aurélien Richaud
Aurélien Saunière
Aurelien, Aude, Margot et Augustin
Charbey
Autret Ronan
Aveline Jérémy
Axel & Mickaël Malot
Axel Androfiel Descamps
Axel Gotteland
Axel Lheureux
Aymeric Besset
Bansylve
Baptiste Emery
Baptiste Ferraton
Barruh
Bastien Tabary
Bazar Du Bizarre
BDSdavid
BDwarf
Bénédict Houyoux
Benjamin « Akuma » Mourgues
Benjamin « Spielführer » Calomme
Benjamin Boulmier
Benjamin Chdekeck Péant
Benjamin Crespy
Benjamin Diebling
Benjamin Ferroukhi
Benjamin Gagne
Benjamin Malbernard
Benjamin Méquignon
Benjamin Norest
Benjamin Rozier
Benjamin Verjade
Benoît Ferrieres
Benoit Gouvernet
Benoit Guillaumot
Benoit Jobelot
Benoit Lecluse
Benoît Mantat
Benoit Martin
Benoit Moeremans
Benoît Prieur
Benoît Valdelièvre
Bernard Jorion
Bertrand Bry
Bertrand Foulon
Bertrand Guyot
Bertrand Lechantre
Bertrand Mehl
Béryl David
Big Bill Brothers
Binooz
bjaout
Blanc Charley
Boris Bozicek
Boris Durand
BouCH, Le MMJ
Bourdot Antoine
Bradialov
Bralic
Brezeler
Brice de Montmollin
Brice Leblanc
Bruce Pinson
Brunei Safer
Bruno Barbier
Bruno Billion
Bruno Bosc-Zanardo
Bruno DocNimbus P.
Bruno Gomiero
Bruno Malige
Bzjeurd
Cadaric
Cadavre
Calie
Calisto
CamCam
Camille Haller
Capitaine Némo
Captain Super
Carlos Barbolla
Carlos Garcia Navarrete
Carlos Mendes
Carreres Emmanuel
Catherine Pirez
Cécile Boulonne
Cécile Broggi
Cécile Lensen
Céd le Troien
Cédric Balmat
Cédric Bentein
Cédric Bournadet
Cédric Flaba
Cédric Fluri
Cédric Grard
Cédric Mannu
Cédric Marza
Cédric Mendes
Cédric Monperrus
Cédric Potin
Cédric Storm
Cédric V
Cédrique Payet
Céline « Sasori » Simon
Celui sur le Seuil et qui n'est pas
ton père
Celui-dont-le-Nom-ne-doit-pas-
être-imprimé
César Bernal
César Pirino
Charles Douay
Charles Feuchot
Charles Sablons
Charles Trécourt
Charles Ward
Charles, Ségolène & Elie Boulin
Chernobyl & Druideria
Chevalier Dupin
Chevalier Gribouille
Chezrodg
Christel Bussetta
Christian André
Christian Dupuy
Christian Lehmann
Christophe alias Noj
Christophe Barbagallo
Christophe Bourcet
Christophe Costard
Christophe Druilhe
Christophe Eckenfels
Christophe Grelait
Christophe Herbin
Christophe Joveneau
Christophe Letizia
Christophe Massin
Christophe Picaud
Christophe Prados
Christophe Stébé
Christophe Tassiaux
Christophe Tisserand
Christophe Van Den Noortgate
Claude Amardeil
Claude Féry
Claude Reinhard
Clément De Ruyter
Clément Gizardin
Clément Valette
Clément Vergne
Clodoweg
Coralie Bomal
Coraline Di Silvestro
Coronys
Crockysweet
Cyril « NbM » Deveautour
Cyril Meynier
Cyril Mimouni
Cyrille Brisseau
Cyrille Daujean
Cyrillou Norest
Daewen Seynaeve
Dalomajo et Cie
Damien « Raziel » Vanderwaele
Damien « Truëbarn » Verlhac
Damien Adelet
Damien Ley
Damien Debot
Damien Foulhoux
Damien Jean Pierre Beylot
Damien Vanbeselaere
Damien Walz
Damien « X » Dumas
Dan Alfaro García
Dani Resonne
Daniel Salmon
dany cool
Dany Simard
David Hackiere
David « Davjack » Bellanca
David Alexis
David Andrey
David B. Capricorne
David Barritaud
David Boegen
David Bréant « Le Grand Gourou »
David Carlier
David Dardou
David De Bruyn
David Depierre

David Derennes
David Descamps
David Dewez
David Ganavat
David Hamon
David Heckel
David Jaussaud
David Lallemand
David Leray-Galliot
David Liam Jules Goldtsimmer
David Lucas
David Madrox
David Massoni
David Peyron « El Bastardo »
David Riffault
David Roussel
David Thelot
David Vernet
David Vial
Davy Gérard
DaX le FaRceUR
Deldaplane
Delphine Vallade
Demerian Caine
Denis & Arnaud Chéron
Denis Chapperon
Denis Choulette
Denis Huneau
Denis Laloy
Denis Ribaudo
Denise Jasizack
Deynes Trevor
Didier « Veneur » Lemosse
Didier Cauqui
Didier Cotel
Didier Guillaume
Didier Guillemot
Didier Kurth
Didier Lévêque
Didier Toussaint
Diego « Escrivio » D'Oliveira Granja
DimiBD, Bidoutch & Minouch
Docteur Henry Jones aka Gauthier de Cambry
Docteur House
Dohnâr
Dominique Duroulle
Dominique Jabes
Dorian Cavaillé
Dorian Massot
Dr Stapelton
Draxe
Drénou
DuoDecimScripta
Dylan Gilliot
Eacide de Montclair
Eddy Nazet
Edouard Contesse
Édouard Gonzalez
Edouard Kierlik
Ehran
eigil
Elesta Karo
Elias Aflack
Eliott
Elise « Labrune » Lefevre, cultiste de Cthulhu
Elric Haudiquet, parapsychologue Howardien
Elsa Call
ElzardMoon
Emilien Garcia
Emmanuel Berdaguer
Emmanuel Bodin « Llenor »
Emmanuel Busnel
Emmanuel Claudet
Emmanuel Dufour
Emmanuel Frere
Emmanuel Le Bouter
Emmanuel Martin Ier
Emmanuel Ponette
Emmanuel Ringot
Emmanuel Treboux
Emmanuel Wojcik
Emmanuelle Nadin Usselmann
Eric Bonnet
Eric Cabanne
Eric Dedalus
Eric Dubourg
Eric H
Eric Jaich
Eric Jumel
Eric Lemains
Eric Machat
Eric Morel
Eric Moulinas
Eric Pottier
Eric Roger
Eric Sanday
Eric Schmid
Eric Wilt
Eric-Olivier « Nightwraith » Pallu
Erik Plonka
Erwan Le Corre
Étienne Couturier
Étienne Gagnon
Étienne Guerry
Étienne Leveque
Evocati13130
Excalibur Montpellier
Excoriateur
Ezechiel Din Cyr
Fab4
Fabice Hubert
Fabien Leloux
Fabien Lewandowski
Fabien Monthoux
Fabien Spessotto
Fabrice Azaïs
Fabrice Beaucier
Fabrice Delbuscheche
Fabrice Gatille
Fabrice Girardot
Fabrice Martellucci
Fabrice Merle-Remond
Fanch Coëffic
Fanch De la Rouzes
faton62
Félix Gaumard « Sublimateur »
Femrill
Floraine et Pascal Eugene
Florence Blouin
Florence Delangre
Florent Combret
Florent Guy-Ducrot
Florent Hermet
Florent Sacré
Florian Gabelli
Florian Turchet
Francis Foureur
Franck
Franck Bonnaud
Franck Tarendeau
Franck Vidal
Franck Villaume
Francois Bastier
François Claudet
François Méhault
François Méteau
François Raymond
François Tavin
FranHoiss
Fred « 7thnexus » Duflot
Freddy Martinez
Frédéric « Volk Kommissar Friedrich » Pochard
Frédéric « Melwyn » Denayer
Frédéric Brunel
Frédéric Crescini
Frédéric Delmas
Frédéric et Edith Quantin
Frédéric Fernagut
Frédéric Hermand
Frédéric Marais
Frédéric Mazzella
Frédérick de Sainte Maréville
Frédérik Rating
Frère Amalric
Fresha Team
fustir
Gabriel Revenant
Gaël Baktov Henry
Gaëlle Brimaud Le Besnerais
Gaetan Letesson
Gaëtan Tessier
Gauthier Preusser
Gauthier Tacchella
Geoffrey Van Hassel
Geoffroy « Karnby » Turpin
Gérald Géronimo Vincent
Gérard Poli
Gerber-Luczak Michaël
Ghadzoeux
Gilles « Aurodreph » Remacle
Gilles B
Gilles Bourgeois
Gilles Bressoud
Gilles Chaveroux
Gilles Donnarumma
Gilles Masson aka Asaliath
Gilles Rollé
Gorl la Hâche lourde
Grégoire & Marine Besse
Grégoire Erandorn Greyfield « Petit »
Gregory Desaunay
Grégory Friedrich Vorchter Tausig
Grégory LouLou Baudoux
Grégory Mouton
Grosmig
Gugli
Guillaume Auzeray
Guillaume Blond
Guillaume Boutigny
Guillaume Duprez
Guillaume Fache
Guillaume Faure Lenormant
Guillaume Grignon
Guillaume Hervouët
Guillaume Hivert
Guillaume Icre
Guillaume Langlumé
Guillaume Leclef
Guillaume Levasseur
Guillaume Missonnier
Guillaume Neumann
Guillaume Paris
Guillaume Pasquier
Guillaume Pic
Guillaume Toussaint
Guillaume Vanson
Guillaume Vincent
Guirekito
Guy Druey
Gwen Aduh
Haaken
Hairy Mitchy
Hans Fulschtrum
harermuir
Harry Kowalczyk
Havelock
Hélèné Kozak
Helladawn
Henri Hemery
Hermas the Pastor
Heruringa Elmorë
Hervé « Ajrarn Schwarz » Hunault
Hervé Dubourg
Hervé Gengler
Houyam Hajlaoui
Hugo Gamaleri
Hugo Legrand
Hugo Rougeot
Hugues Blazart
Ikamusu
impfragment
Inspecteur Mackey
Isabelle Boudouric
Ismaël Jullien
J. Guerveno
Jack Granwawass
Jakobs Arnaud
Jan Hala Alec Hélios Harms
Jean Larher
Jean Vahl
Jean VI
Jean-Charles Boudier
Jean-Charles Lecourt
Jean-Christian Goimard
Jean-Dominique Quinet
Jean-François Bovier
Jean-François Corbé
Jean-François Delroisse
Jean-François Hautin
Jean-François Kenis
Jean-François L.
Jean-Frédéric Maille
Jean-Luc Bernhard
Jean-Luc Versace
Jean-Marc Molinié
Jean-Michel Armand
Jean-Michel Rocher
Jean-Paul Gourdant
Jean-Philippe Camillo
Jean-Philippe Dubus
Jean-Philippe Nicot
Jean-Philippe Vende
Jean-Pierre Férigoule
Jean-Pierre Laguerre
Jean-Pierre Richez
Jean-Yves Gaucher
Jean-Yves Grard, alias Kael79, Tourmenteur de Victor, MJ de www.jdrvirtuel.com, Poney tutoïste dément, Maître de Fantasy Ground, Youtuber rôliste, Causeur de tachycardies et de cauchemars chez ses joueurs.
Jef & Jules Lemire
Jeff Coquery
Jeff-Clyde Anders
Jemrys J. Rueff
Jérémie Flament
Jérémie Gaetan Chenaux
Jeremy Raynot
Jérémy Scheerlinck
Jérôme « Stone » Piller
Jérôme Bertin
Jérome Bianquis
Jérôme Boffé
Jérôme Cadiou
Jérôme Dafos
Jérôme Dandurand
Jérôme Isnard
Jérôme Javelas
Jerome Julien Adalbert
Jérome Larue
Jérôme M. l'apôtre de Saint Jude
Jérôme Malbranque
Jérôme Poletti
Jérôme Sosson
Jérôme Toussaint alias Yorik Feldger
Jessica Vonlanthen
Jief Roustan
JiJiJaco
JM Tommasi
Joanne Van Wassenhoven
Jocelyn Langlois
Joël Le Tanou
Joffrey « Ivaar » Collard
Joffrey Collard
Joffrey Pelagius Andrieu
Johan B.
Johan Wehrli
John Silverdragon
Jonathan « CastorJo » Wonner

Jonathan Bloch
Jonathan Derepper
Jonathan Duvic
Jonathan Elric Matthew Steuve
Jordan Le Roux
Jory Deleuze
José Antonio Ruiz
Jose M. Nieto
Joseph Ragusa
Josselin Moreau
joujou66 alias cleobule
Julia Ino
Julie et Sophie Strodiot
Julien « Molloss » Adolphe
Julien Bardin
Julien Bernoux
Julien Bontempelli
Julien Charbonnier
Julien Collard-Dupire
Julien Delabre
Julien Desmette
Julien Desombre
Julien Guilhem
Julien Justemoy
Julien Leroy
Julien Moine
Julien Negro
Julien Panda Viarrouge
Julien Pernaud
Julien Picard
Julien Provillard
Julien Queinnec
Julien Rouillard
Julien Tran Ap
Julien Vicentini
Justin Briard
Kaelann
kahian
KakitaBen
Kaminali
Karen Blandin
Karfael
Kariaudhanaur
Karim Guenaoui
Kassandra Tramon
Ken Rush
Ken Vincken
Kéran, Le Prince en Jaune
Kévin « MrXplow » Mouly
Kevin Chapon
Kevin Chasles
Kevin Cotonnec
Kévin Joffard
Kévin Ramos « Bender de l'église du Tentacule »
Kevin Varvarais
Kouso
Krayn
Krill
L'Insubmersible Paparadox
L'antre du Joueur - Valmeinier
L'Autre Monde
La Confiance
La Confrérie des Jeteurs de Dés
ladevese
Lady O.dunmont
Laetitia Lai
Laetitia Pédoussaut
lafaille33
Lambert Sivignon
Larry Albilla Lopez
Lars Nodens
Laurent « Jin » Vrins
Laurent Archimbaud
Laurent Basset
Laurent Bovay - À tous mes futurs joueurs, en particulier à mes enfants, Jason, Dylan, Noah, Morgan et Kevin. Un grand merci à eux pour ces parties passées, présentes et futures, ainsi qu »à ma tendre épouse, pour nous supporter.
Laurent Catinaud
Laurent Cochard
Laurent Duquesne
Laurent Garrigues
Laurent Germe
Laurent Goudet
Laurent Kloetzer
laurent Lavallée
Laurent Mata
Laurent Miquel
Laurent Paricard
Laurent Parisot
Laurent Schenkel
Laurent Tastet
Laurent Torres
Laurent Vigouroux
Laurent Witz
Le Pigno
Léana Kellia
Leeoneil
Legros Thierry
Léo Bontemps
Léonard Puissochet
les Bestiologues
Les frères Jalowiecki
Les Trolls du Troll
Lhotseshar & Lindanae
Librairie Martelle
Lily et Dref
link2you
Lionel Cirode
Lionel Davoust
Lionel Lorenzini
Lionel Mazet
Lionel Poignant
Lionel Rebiffe
Logwin
Loïc Dublanc
Lolof
Lord D'Zaûk võn Hëll
Louis Berry
Louis Trécourt
Luc Grandsimon
Lucas Lepère
Lucas Lepesant
Lucas Paste
Lucas Pontoizeau
Lucas Simon
Lucie Vitale
Lucien Lecoq
Lucius Brouette
Ludibay
Ludibocquet
Ludikbazar
Ludovic « Korighan » Mouton
Ludovic Cauchie
Ludovic Desmares
Ludovic Girotto
Ludovic Hirlimann
Ludovic Poiret
Lydar, esclave-magicien
M. Pianezzi
M. Sébastien Fajal
M'zelle Isaure CdB
Mael Dehlinger
MagisterPhamtom
Malateste
Manoël Plu
Manuel Delhez
Manuel Montoya
Manuel Ponce
Marc « Gizmo » Balemboy
Marc « Yrkanis » Eusebio
Marc Mairet
Marc Marchiavel Dubouchet
Marc Margelli
Marc Sautriot
Marc Stalin
Marc Torres
Marc Valckenaers
Marc Verdier
Marc Verraes
Marc-André Grenier
Marie Bail
Marine Amanite
Mario Gauthier
Mario Heimburger
Marion et Sylvain Michel
Mark Bussey
Martin Carayol
Martin et Guillaume Etuy
Martine Loncan
Masika
Math le nain des mers
Mathieu Tortuyaux
Mathieu « Feanor » Bence
Mathieu Arnaud
Mathieu Bourgoin du Regipoux
Mathieu De Wit
Mathieu Houles
Mathieu Le Corre
Mathieu Lorange
Mathieu Poulpe Filipic
Matthieu Apothycaire Grimbert
Matthieu Beaudry
Matthieu Etasse
Matthieu Hahusseau
Maureen Bouscasse Brule
Maxence Delsaut
Maxence Lagalle
Maxime « Lygos » Rouede
Maxime Chicault
Maxime Drouot
Maxime Jammet
Maxime Mougeot
Mehdi Chebab 1973 -4 ever-
Mehdi Yakhlef
Mélanie Balland
Mellali Areski
Micaël Gamba
Michaël « Szyl » Schindler
Michael Belkasmi
Michaël D'Arras
Michael Ughetto
Michel Labbe
Michelon Thomas
Mick Philippon
Mickaël
Mickaël Le
Mickael Letertre
Mickaël Pinvin
Mikaël Poujol
Mikolaj Swiatek
Milan Alexandre
Mimi
Miquel Kegeleirs
Mirgwael
Möbius Z »ress Aluren
Moerman Ewald
Moi_LCF
Molgamoux
Monseigneur Doudou
Montagne Everick
Morgan Laterrade
Morgan Louarn
Morgane Bourge
Morgane Perrier
Morgann Maillet
Multimaster
Muriel Laurent « Arawn »
Mylène et Guillaume Dessery
Nabuchodonosor le Grand Ancien
Nadia Nyre Quaranta
Nadoteki
Nahyn
Nalzur
Namexe
Nathalie Mariaud
Nathalie Pinglaut
Nd -Samael- A.
Necroline
NeOkiller113
Nicolas « Eklyps » Flagey
Nicolas « Ny0 Neko » Sigourakis
Nicolas Basso
Nicolas Bertin
Nicolas Borri
Nicolas Burgnard
Nicolas Charlier
Nicolas Denis
Nicolas Deysson
Nicolas Fedelic
Nicolas Flament
Nicolas Frenay
Nicolas Helleringer
Nicolas Janaud
Nicolas Lapointe
Nicolas Morand-Hurel
Nicolas Plaudet
Nicolas Raffin
Nicolas Regal
Nicolas Richard
Nicolas Robert
Nicolas Roche
Nicolas Sanchez
Nicolas Suc
Nicolas Tissier
Nicolas Vandemaele-Couchy
Nicolas Villatte
Nicolas Viollette
Nielas Arnor
NikBo
Nina Messori
Nivois-Dubuisson Grégoire aka Lapinou Ier
Noguera « Ramb » Roger
O'Lyvers
OgGy
Olivier « Feuille2Chene » Reiff
Olivier Biras
Olivier Bouquet de Jolinière
Olivier Bourgeois
Olivier Bruyat
Olivier Cartier
Olivier Castex
Olivier Daragon
Olivier Dignard
Olivier Gloire
Olivier Hanicotte
Olivier Huot
Olivier Lathuilliere
Olivier Lefebvre
Olivier N.
Olivier Nowak
Olivier Perreaux
Olivier Prieto - Pô
Olivier Rio
Olivier Rondier
Olivier Simpere
Olivier Tétaz
Onehly
Orko siffredi
Orlov
ORP & Dragon Mouche
Óscar M. Dóniz Hernández
Oubliez toutes ces horreurs, lisez BIMBO, le jeu qu'il est beau !
P-Air
Pablo Claudio Ganter
Papa Hérisson
Pariset Nicolas
Pascal Delamillieure
Pascal Amiable
Pascal Caillaud
Pascal Chamard-Boudet
Pascal Mercadier
Pascal Sioux
Pascalou « Kobal » Belléguic
Patrice Mermoud
Patrick « Dr. Chamba » Trempond
Patrick « Père Fitzpatrick » Trempond
Patrick « Preston » Trempond
Patrick Abitbol
Patrick Meyere

Patrick Petit
Patrick Schweicher
Patrick Simoens
Paul Romon
Paul Rouxel
Paul Valette
Paulo Akbal
Pedro Miranda
Petit Fréd
Phat-Long Le Huynh
Phi
Philippe & Isabelle
Philippe Klein
Philippe Lhermitte
Philippe Nauny
Philippe Parent
Philippe Ruiz « sir coeurdeloup »
Philippe Sallerin
Pierrala
Pierre « Babakk » Hirschler
Pierre « Victor » Brun
Pierre Coppet
Pierre de Sola
Pierre Elmalih
Pierre Faucher
Pierre Girard
Pierre Guerin
Pierre Guyot
Pierre le guildien
Pierre Maury
Pierre Moreau
Pierre Vandenhove
Pierre Vanhulst
Pierre Vergneau
Pierre Vidy « jarlax »
Pierre Zunsheim
Pierre-Emmanuel Kirsa
Pierre-Étienne Quintin
Pierre-Jean Espi
Pierre-Olivier G.
Pierre-Olivier Rakotondrabe
Pierre-Yves Hainaux
Pierrick Chevallay
PiTiNiNjA
PJ Corvisier
Polymorfale
Pretre
Princesse Danak
Priscillia Bourguignon
Pumpkin 123 Cl202
Quenie
Quentaro
Quentin
Quentin Chantraine
Quentin Louerat
Quentin Nicaise
Rachel Chassaing
Raphaël « Ratafia » Tourde
Raphael Chipot
Raphael et Alicia Hamimi
Raphael Granier de Cassagnac
Raphaël Lallement
Raven Schmitt
Redhelling (AS)
Régis Gainand
Regnault
Reinaldo Gomez Larenas
Rémi Wombat Gisclon-Knapp
Rémy Arcemisbéhère
Rémy Dalaidenne
Rémy de La Morinerie
Rémy Juillard
Renaud Rougeron
Renaud Dely
Renaud Hanquez
Renaud Hanquez
Renaud Hottin
René Pinson
Reynald Héritier
Rhapsode
Richard Ferrari
Richard Poitras
Richard-san
Riedo Nicolas « Caym le fou »
RMac71
Roberto Bravo Sanchez
Roberto Mandrioli
Rokiki
Romain Barriquand
Romain Gaudet
Romain Jaquet
Romain Moreau
Romain Plancher
Romain Pocachard
Romain Portemont
Romain Ravella
Romain Rougé
Romain Seux
Romain Venne
Romaric Bolzan
Romaric et Maël Allala
Romaric Huron
Rudy « Feryl » Gordon
Sabine Gooris
Saelian Syllasluth
Samantha Collard-Dupire
Sambre Van Malder
Samuel « Saz » Zonato
Samuel Moullé
Samuel Szymanski
Samuel Tissier
Samuel Z
Samy, Redbi et John ont foulé ces lieux sous l'égide du grand maitre Pierre Dos Santos
Sandrine Bakahe - Gordon
Memories
Sandrine Vaudroz
Sandy de Montigny
Sarah, Solenn et Silya
schontosaure
Scilla Sunlounger [LNM]
Scorfus Gorkin
Sebasien « Padawan » Bonnet
Sébastien « Aranduir » Pons
Sébastien André
Sébastien Baumel
Sébastien Brun
Sebastien et Vincent Ravier
Sébastien Flochlay
Sébastien Hauguel
Sébastien Horemans
Sébastien Lambert
Sébastien Lamy
Sébastien Le Luyer
Sébastien Nicodeme
Serge Alaterre
Serge Berthier
Serge Billarant
Séverin Larfaillou
Séverin Schaefer
Shah Araba et John Cartland
Sidney Merkling
Silverstaff / Le Fou-Barde / Laurent Travert-Berthet
Simioni B
Simon « Bayush » Maïsterrena
Simon Delval
Simon Marchetti
Sirviddin Lancien
Sisko
Sitthya Souvanlasy
Skywa
SLA Industries
Slawick Charlier
Solene Bouillon
Sombrorage
Sonia et Sylvain
Spirit of Chantelouve
Stanley Monnet
Stéphan Libert
Stéphane Viturea
Stéphane « eltaxator » Girard
Stéphane Bertin
Stéphane Blais
Stéphane Chaumont
Stephane Fenrell Loubeyres
Stéphane Fontaine
Stéphane Frache
Stéphane Gaudiche
Stéphane Gomez
Stéphane Guichard
Stéphane Haenel
Stephane Jacoupy
Stephane Jacqmart
Stéphane Jahan
Stéphane Jaspar
Stéphane Julien
Stéphane Lemaitre
Stéphane Mariotta
Stephane Marsaudon
Stéphane Noia
Stéphane Norgeot
Stéphane Rossolin
Stéphane Tillier
Stéphane Tirel-Gomard
Stéphane Tisserant
Stevan Mladenovic
Steve Ribere
Sublunaire
Sylvain Lambert
Sylvain Aymard
Sylvain Chapdelaine
Sylvain Collas « u8lvavhel »
Sylvain Couture
Sylvain Dabriou
Sylvain Ducarne
Sylvain Labetoule « Blacksun »
Sylvain Pagat
Sylvain Peylin
Sylvain@StudioEtrange
Tanguy Massin
Tchon
Teillet Jeffrey
Thales de Haulleville
Théo Kneubuhl
Théodaisios
Thibault Wauters de Besterfeld
Thibaut « Peabee » Mermet
Thibaut & Loïc de Balmain
Thibaux Fabien
Thierry Blind
Thierry Cauchard
Thierry Chemin
Thierry Colinia
Thierry Jarcin
Thierry Muscat
Thierry Pradel
Thierry Vergé
Thiery Cordier
Thomas « Kereli » Boyer
Thomas Berthier
Thomas Bouissou
Thomas Da Silva Perret
Thomas Desmidt
Thomas Pereira
Thomas Pizard
Timothée « Silenttimo » Bossin
Timothy Story
Tito
TK-475
Tolkraft
Tom Lorée
Tom Muller
Toph
Trinita McLess
Tristan Lhomme
Tristan Miot
Tristan Storme
Trollune
Tyrendia
Ulysse Godet
Valentin Lévrier
Valérie Leroux
Vanden Borre Joseph
Vermi
VFix
Victor Bret
Vincellroy
Vincent Becker
Vincent Bentz-Bodet
Vincent Bertrand (G.M.L.C.)
Vincent Coquen
Vincent Demange
Vincent Doux-Moulineuf
Vincent et Alessa Gaffet
Vincent Galeote
Vincent Henrotte
Vincent Ingels
Vincent Laborie
Vincent Lajoanie
Vincent Libouban
Vincent Mora
Vincent Morin
Vincent Nahaboo
Vincent Roulet
Vincent Toutain
Vincent Ziec
Viper Kinji
Virginie Koval
Vivien Mazurier
Vociane
W. F. Vernon Lovera
Walliang Manu
William Badbikett
Willy Faye « Merlin »
Wolfs Kurt
Xavi « Tillinghast » Cruz
Xavier « Bayushixav » Gallet
Xavier Brinon
Xavier Champagne
Xavier Chung Minh
Xavier De Carvalho
Xavier Dolci
Xavier Oziouls
Xavier Rivat
Xavier Roman
Xenomorphe
XLVinZ
Yan Hamare
Yanick PorchetAmbrosios
Yann Laffont
Yann Le Dorner
Yann Lugrin
Yann Miecielica
Yann Morlot
Yannick « Krenven » Duthieuw
Yannick Beaubrun
Yannick Frenois
Yannick Lailler
Yannis Kadari
Yézid Allaya
Yoan Hamelin
Yoann *Niflheimr Blodox* Dufraisse
Yoann Durand
Yoann Gouyer
Yoann Guillo
Yoann Trenel
Yohann Chaplain
Ysneyd Le Reveur
Yukio Tanaka
Yvan Courbon
Yves Savonet
Yvon Borri
Z
Zait kamel Fedaykin
Zechrub
Zeyl
Zoublé
Zulzeen
Zzabur Delessert



五大折磨